
CTHULHU
7e édition
LES MASQUES DE NYARLATHOTEP
LIVRET DES SECRETS
ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Livret des Secrets

Aide de jeu



Nicolas Tauzin, Arnaud DeMarigny, David Vial,
Steve Fuhrmann, Guillaume Maerkerke

Editions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l 'horreur

Version américaine

Auteurs : Larry DiTillio et Lynn Willis, avec Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

Crédits détaillés : Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Livrets Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coûts de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai). Des remerciements particuliers sont adressés à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

Version française

Adaptation & rewriting : La Toc Team, composée de Nicolas « Yoda Mister » Tauzin, Arnaud « Bély » DeMarigny, David « Carter » Vial, Steve Fuhrmann, Guillaume « Kerk » Maerkerke : merci à toutes celles et ceux qui ont cru un jour, pouvoir survivre à cette campagne, de quelque côté de l'écran que ce soit.

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd
Achevé d'imprimé : janvier 2018
ISBN : 978-2-37374-022-6 (édition Classique)
978-2-37374-023-3 (édition Prestige)
Édition & Dépôt légal : mars 2018
Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Avant-propos

Les Masques de Nyarlathotep est l'oeuvre de Larry DiTillio et Lynn Willis. Publiée pour la première fois en 1984, la campagne trouve un succès immédiat aurpès du public. Elle fera l'objet de plusieurs traductions et de deux éditions françaises chez Descartes Éditeur. Cette campagne est considérée par *Casus Belli* comme le meilleur supplément de jeu de rôle de tous les temps.

En 2012, les éditions Sans-Détour ont chargé la TOC Team de travailler sur une nouvelle édition

À cette époque, nous avions eu le grand plaisir de travailler à la réalisation de l'édition dont nous avions toujours rêvé. Et nous avons oeuvré en ce sens.

En repartant de la traduction de *L'Intégrale des Masques de Nyarlathotep*, par Descartes, nous l'avions repensée pour en faciliter l'accès et épargner de fastidieuses préparations aux Gardiens :

- Une partie aventure réorganisée, afin de faciliter la compréhension et l'accès à l'intrigue.
- Des cadres d'aventure largement développés
- Vous retrouverez suffisamment d'informations pour donner de l'animation et de la vraisemblance aux pays que vos investigateurs se préparent à traverser.
- L'ambiance si particulière des lieux visités mise en avant pour en faire des destinations uniques et pittoresques : l'Égypte mystique, le Kenya tribal, l'Australie shamanique, la Chine grouillante de vie.
- Des conseils en grande quantité, issus de nos propres expériences, dispensés à travers l'ouvrage
- Que ce soit sur la maîtrise de la campagne, la constitution d'une équipe, la gestion des voyages et les à-côtés, nous tenions à vous offrir le meilleur retour de nos expériences.
- Des outils au service du jeu : des index, des expressions typiques, des noms, des idées d'ambiance, un système de gestion financière, un manuel de survie, des sources d'inspiration multiples, etc.
- De nouveaux indices ajoutés pour compléter et mieux équilibrer la toile de fond de la dernière édition Descartes.

En 2016, l'opportunité d'une réédition V7 nous a été proposée

Outre la conversion, c'était pour nous l'occasion également de finaliser les détails que nous n'avions pas pu intégrer, rectifier les coquilles et proposer un livret d'aides de jeu orientées *game-play* : le Livre des Secrets.

Nous espérons que vous et vos joueurs apprécierez le long voyage qui vous attend. Encore merci à vous pour faire perdurer à chaque table de jeu, la légende des *Masques de Nyarlathotep*. Puissiez-vous profiter de cette campagne autant que nous !

L'équipe des *Masques* V6 et V7

Et si Elias était passé en Australie ?

Le chapitre australien offre à la campagne des *Masques de Nyarlathotep* une dimension toute singulière grâce à l'*Alcheringa*.

Malheureusement, bon nombre d'investigateurs ne sont jamais passés par cette destination alors qu'un chapitre entier y est consacré dès la troisième édition de ladite campagne (1996).

Les raisons sont multiples, mais le fait que ni Elias, ni l'Expédition Carlyle n'aient foulé ces terres expliquent largement le manque d'engouement des investigateurs à venir se perdre dans l'île continent.

Pour encourager un détour par l'Australie, nous vous proposons de considérer qu'Elias Jackson y est passé mais qu'il a rapidement été repéré par le Culte. Cette information peut être obtenue à New York, auprès de **Jonah Kensington**.

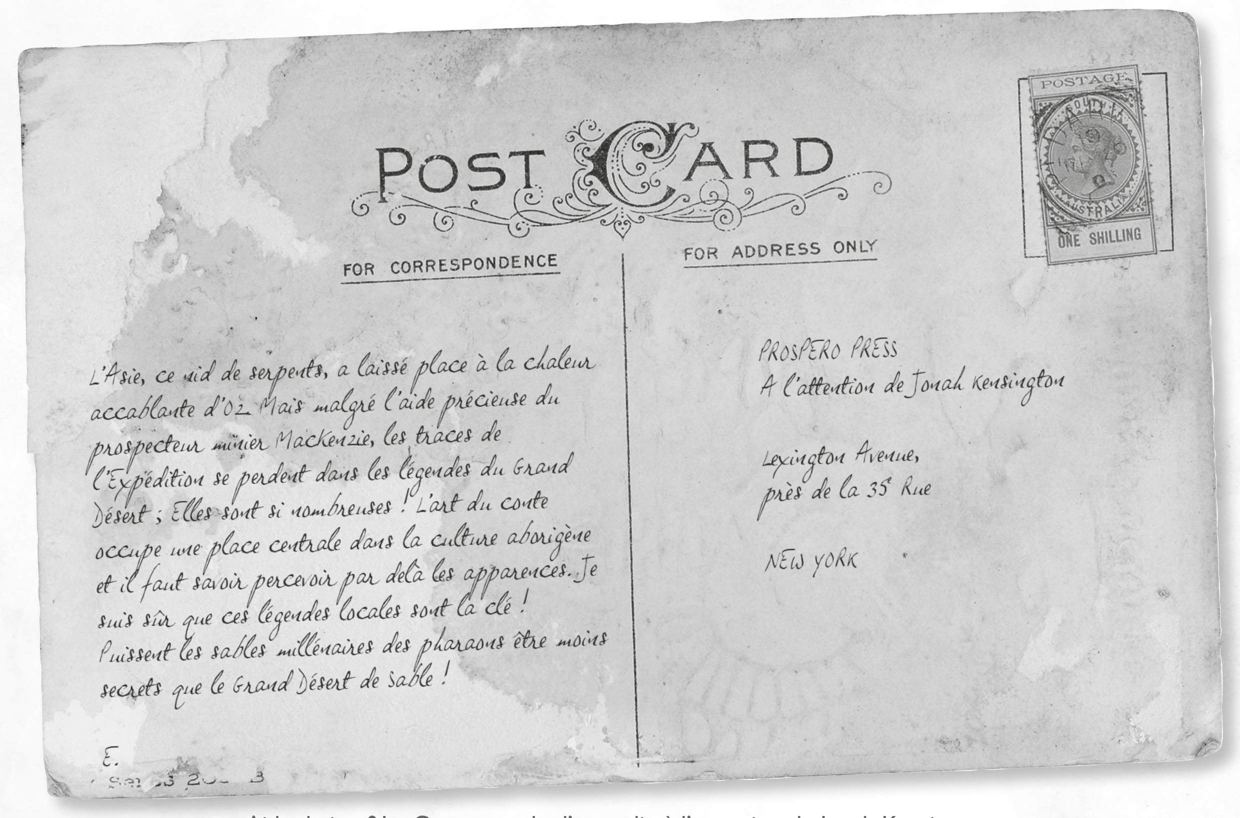
Il n'y a aucune conséquence à utiliser cette aide de jeu.

Le temps entre le moment où Elias quitte la Chine (4 octobre 1924) et le moment où il arrive au Caire (7 novembre 1924) est suffisamment important pour insérer un passage par Darwin.

Et si j'ai déjà commencé la campagne ?

Aucun problème
Vu la distance entre Darwin et New York, une carte postale peut s'égarer et mettre plusieurs mois à arriver à bon port.

Si vos investigateurs ont déjà quitté New York, Jonah Kensington peut leur faire suivre ces informations tardives. Si Jonah est mort, la carte aura été interceptée par le culte et peut être récupérée où bon vous semble : boutique Ju-Ju, Fondation Penhew, ...



POST CARD

FOR CORRESPONDENCE

L'Asie, ce nid de serpents, a laissé place à la chaleur accablante d'OZ. Mais malgré l'aide précieuse du prospecteur minier Mackenzie, les traces de l'Expédition se perdent dans les légendes du Grand Désert ; Elles sont si nombreuses ! L'art du conte occupe une place centrale dans la culture aborigène et il faut savoir percevoir par delà les apparences. Je suis sûr que ces légendes locales sont la clé ! Puissent les sables millénaires des pharaons être moins secrets que le Grand Désert de sable !

E.

FOR ADDRESS ONLY

PROSPERO PRESS
A l'attention de Jonah Kensington

Lexington Avenue,
près de la 35e Rue

NEW YORK

Aide de jeu 01 - Carte postale d'australie à l'attention de Jonah Kensington.

Utilité du document

Ce message prouve le passage d'Elias à Darwin alors qu'il suivait les traces de l'Expédition Carlyle. Il offre aussi une voie toute trouvée vers la Mackenzie et souligne l'importance des légendes locales (rumeurs) dans ce chapitre.

Fiche résumé New York

Quelques références musicales supplémentaires pour ce chapitre :

- *Jazz noir – 60 Menacing Masterpieces of Mystery, Murder & Mayhem*
- Bande originale du film *Prometheus*, réalisé par Ridley Scott
- Bande originale de la série *Boardwalk Empire*
- Bande originale du film *Angel Heart*, par Trevor Jones
- Bande originale du film *Ghostbusters* (Version Score), par Elmer Berstein
- Bande originale du film *Sin City*, réalisé par Robert Rodriguez
- Bande originale du film *Sin City : A Dame to Kill For*, réalisé par Robert Rodriguez et Carl Thiel
- Bande originale du jeu *L.A Noire*

Les scènes clés

La numérotation est aléatoire et dépend des décisions des joueurs.

- Scène 1 : meurtre de Jackson Elias
- Scène 2 : rencontre avec Jonah Kensington
- Scène 3 : visite chez Emerson Import
- Scène 4 : visite chez Erica Carlyle
- Scène 5 : visite de la Boutique Ju-Ju

Scène 1 : meurtre de Jackson Elias

Emplacement : hôtel Chelsea, chambre 410, p. 32

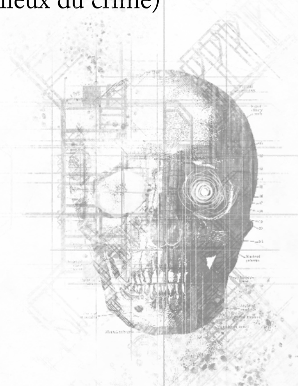
PNJ : Jackson Elias (décédé), p.32

Résumé : où les investigateurs découvrent l'objet des recherches de Jackson Elias.

Enjeux : lancer la campagne ; obtenir les indices et aides de jeu ; découvrir les premières pistes.

Proposition musicale : OST du film *Se7en*, par Howard Shore :

- Piste 11 *Apartment #604* (entrée dans la chambre de Jackson Elias et découverte de son corps)
- Piste 10 *John Doe* (les sectateurs fuient les lieux du crime)



Les pistes principales du chapitre new-yorkais

Références	ADJ	Origine
Pistes et indices New-yorkais		
ADJ-NY-01	Lettre Faraz Najir à Roger Carlyle	Chambre 410
ADJ-NY-02	Carte de visite de la Fondation Penhew	Chambre 410
ADJ-NY-03	Boîte d'allumettes	Chambre 410
ADJ-NY-04	Photographie d'un yacht (la Dame en Noir)	Chambre 410
ADJ-NY-05	Carte de visite de Emerson Import	Chambre 410
ADJ-NY-06	Lettre de Miriam Atwright à Elias	Chambre 410
ADJ-NY-07	Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles	Chambre 410
ADJ-NY-08	Marque sur le front d'Elias	Chambre 410
ADJ-NY-09	Courrier d'Arthur Emerson	Hôtel Chelsea
ADJ-NY-10	Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington	J. Kensington
Entretien	Lt. Martin Poole	
ADJ-NY-11	Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington
ADJ-NY-12	Notes écrites par Jackson Elias à Londres	J. Kensington
Entretien J. Kensington		J. Kensington
ADJ-NY-13	Extrait de « La vie d'un Dieu »	Coffre de Carlyle
—	Surveillance Erica Carlyle	Victoria Post
—	Entretien Erica Carlyle	Erica Carlyle
ADJ-NY-14	Mot du Dr. Robert Huston	Boutique Ju-Ju
ADJ-NY-15	Principaux points de la récente conférence de Cowles	Presse, A. Cowles
ADJ-NY-16	Diapositives surexposées d'un étrange monolithe	A. Cowles
—	Entretien A. Cowles	A. Cowles
ADJ-NY-17	Extrait des registres d'Emerson Import	Emerson Import Kenya : Ahja Singh (Mombasa)
—	Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson
—	Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson
ADJ-NY-18	Le dossier Roger Carlyle	Dossiers du Dr Huston
ADJ-NY-19 à 25	8 assassinats liés à la Langue Sanglante	Presse
ADJ-NY-26	Meurtre d'Elias	Presse
—	Surveillance boutique Ju-Ju	Boutique Ju-Ju
—	Surveillance Silas N'Kwane	Silas N'Kwane
—	Surveillance Mukunga M'Dari	Mukunga M'Dari
Pistes et indices Kényans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)

Les PNJ principaux du chapitre américain

Nom	Fonction	Rôle	Index
Pr Anthony Cowles	Professeur de l'Université de Sydney, actuellement en poste à Miskatonic	Allié	p. 53, 56
Arthur Emerson	Principal exportateur du culte à New York	Neutre	p. 56, 59
Bradley Grey	Avocat d'Erica Carlyle	Neutre	p. 46
Erica Carlyle	Soeur de Roger Carlyle et héritière de la fortune familiale	Neutre	p. 41, 44
Ewa Seaward Cowles	Fille d'Anthony Cowles, belle et intelligente	Alliée	p. 56, 57
Jackson Elias	Feu l'ami des investigateurs	Allié	p. 32, 35
Joe Corey	Garde du corps d'Erica Carlyle	Neutre	p. 45
Jonah Kensington	Propriétaire et directeur de Prospero Press	Allié	p. 38, 42
Lt Martin Poole	Responsable de l'enquête sur Jackson Elias	Allié	p. 38, 40
Miriam Atwright	Bibliothécaire de l'Université Harvard	Alliée	p. 52, 55
Mukunga M'Dari	Grand Prêtre de la Langue Sanglante	Ennemi principal	p. 22
Silas N'Kwane	Propriétaire de la Boutique Ju-Ju	Ennemi secondaire	p. 48, 50
Victoria Post	Propriétaire d'une galerie d'art et meilleure amie d'Erica Carlyle	Neutre	p. 47

Aides de jeu - scène 1

Égypte : Le Caire, Faraz Najir	ADJ-NY-01	p. 36, 37
Londres : Edward Gavigan	ADJ-NY-02	p. 36
Shanghaï : bar du Tigre Trébuchant	ADJ-NY-03	p. 36
Shanghaï : navire, la Dame Noire	ADJ-NY-04	p. 36, 37
New York : Emerson Import et Silas N'Kwane	ADJ-NY-05	p. 37, 38
USA : Miriam Atwrigh, contact d'Elias à Harvard	ADJ-NY-06	p. 37, 38
New York : Professeur Antony Cowles, un culte des ténèbres	ADJ-NY-07	p. 37, 38
Kenya : Culte de la Langue Sanglante	ADJ-NY-08	p. 37, 38
New York : Arthur Emerson, Emerson Import	ADJ-NY-09	p. 37 ,38

Mène à	Importance
Égypte : Le Caire, Faraz Najir	Haute
Londres : Edward Gavigan	Haute
Shanghai : Bar du Tigre Trébuchant	Haute
Shanghai : Navire, la Dame en noir	Haute
Emerson Import et Silas N'Kwane	Haute
Miriam Atwright, Contact d'Elias à Harvard	Secondaire
Professeur Antony Cowles, Culte des Ténèbres	Haute
• Culte de la Langue Sanglante ; • Kenya : Culte de la Langue Sanglante	Haute
Arthur Emerson, Emerson Import	Secondaire
Kenya : Expédition Carlyle	Haute
Dr Mordecai Lemming, 8 meurtres similaires	Secondaire
• Kenya : Sam Mariga, gare, Johnstone Kenyatta, Lt Mark Selkirk, Nails Nelson, Dieu du Vent Noir, Montagne du Vent, Langue Sanglante ; • Hong Kong : Jack Brady	Haute
Londres : Mention d'un coffre dans la résidence Carlyle	Haute
Londres : Inspecteur Barrington, Mickey Mahoney (le Scoop), Edward Gavigan, Télégramme d'Elias ; Hong Kong : Télégramme d'Elias	Haute
—	Facultatif
Erica Carlyle	Secondaire
Roger Carlyle, Dr Robert Huston, Hypathia Masters, Jack « Brass » Brady	Secondaire
Australie : Ayers Rock, Le Grand Prêtre de la Chauve-souris des Sables	Haute
Australie : Culte de la Chauve-souris, ruines de l'Australie Occidentale, etc.	Secondaire
Australie : Arthur MacWhirr à Port Hedland, environs de la Cité de la Grande Race	Secondaire
Australie : Pr. David Dodge, à Sydney	Secondaire
Boutique Ju-Ju ;	Haute
La boutique Ju-Ju, Silas N'Kwane ; Kenya : Ahja Singh (Mombasa)	Haute
	Haute
Roger Carlyle, M'Weru	Secondaire
—	Facultatif
Prospero Press, Martin Poole	Secondaire
Silas N'Kwane, Mukunga M'Dari, cérémonie du culte	Secondaire
La Grosse Mabel	Secondaire
La Grosse Mabel, Boutique Ju-Ju	Secondaire
Livraisons à la Boutique Ju-Ju, Silas N'Kwane, Emerson Import	Haute

Aides de jeu - scène 2

Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington	ADJ-NY-10	p.39, 43
Résumé des notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	ADJ-NY-11	p.40, 43
Notes écrites par Jackson Elias à Londres	ADJ-NY-12	p.38, 40

Aides de jeu - scène 3

Extrait des registres d'Emerson Import	AD-NY-17	p. 57 et à la fin du livret

Aides de jeu - scène 4

Extrait de *La Vie d'un Dieu*	AD-NY-13	p.48

Aides de jeu et artefacts - scène 5

Mot du Dr Robert Huston	AD-NY-14	p.52
Artefact : la robe du grand prêtre		p.52
Artefact : les griffes de lion		p.52
Artefact : ouvrage Les Sectes secrètes d'Afrique		p.50

Scène 2 : rencontre avec Jonah Kensington

Emplacement : Prospero Press, Lexington avenue, près de la 35e rue, p. 41

PNJ : Jonah Kensington, p.38, 45

Résumé : où les investigateurs en apprennent plus sur les dernières recherches de Jackson Elias.

Enjeux : obtenir les aides de jeu ; apprendre l'existence de Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du *Scoop*, et de James Barrington, inspecteur à Scotland Yard.

Proposition musicale : OST du film *The Ninth Gate*, par Wojciech Kilar :

- Piste 25 *Hiding the book* (arrivée aux éditions Prospero Press et rencontre avec Jonah Kensington)
- Piste 02 *Main title* (informations que fournit Jonah sur l'expédition Carlyle)

Scène 3 : visite chez Emerson Import

Emplacement : Emerson Import à l'ouest de Manhattan, non loin du fleuve Hudson, au 648, 47e rue ouest, p. 56, 57

PNJ : Arthur Emerson, p.56,59

Résumé : où les investigateurs trouvent la piste qui mène au culte et aux sources du mal à New York.

Enjeux : découvrir l'exportateur de Mombasa, seul client de la boutique, Ahja Singh ; apprendre l'existence de la Boutique Ju-Ju et de son gérant, Silas N'Kwane.

Proposition musicale : OST du film *Road to Perdition*, par Thomas Newman.

- Piste 3 *Just the Feller*, piste 5 *Bit Borrowers*

Scène 4 : visite chez Erica Carlyle

Emplacement : La résidence Carlyle dans le Westchester, à une demi-heure au nord de New York, p. 41

PNJ : Erica Carlyle p.41, Joe Corey p.45 et Bradley Grey p.46

Résumé : où les investigateurs découvrent la fascination qu'éprouvait Roger Carlyle pour M'Weru et les raisons qui l'ont poussé à monter son l'expédition.

Enjeux : apprendre les informations ci-dessus, obtenir les ouvrages du Mythe présent dans le coffre-fort de la bibliothèque.

Proposition musicale : Suite No3 in D Major de J.S Bach

Scène 5 : visite de la Boutique Ju-Ju

Emplacement : Boutique Ju-Ju au 1, Ransom court, dans Harlem, p. 48

Cette ruelle sale coupe la 137e rue à l'est de Lenox avenue.

PNJ : Silas N'Kwane, p.48, le Chakota, p.51.

Résumé : où les investigateurs découvrent les prémices de l'étrange, les premières traces du Mythe.

Enjeux : obtenir les aides de jeu ; découvrir l'existence du Mythe, à travers le Chakota et le Masque de Hayama.

Proposition musicale : OST du film *Ravenous*, par Michael Nyman et Damon Albarn.

- Piste 21 - *Saveoursoulissa*.



Liste des noms typiques - US

Noms & prénoms anglo-saxons masculins (US)

Ed Waugh
Doris Ryder
Billy Wallace
Morton Cromwell
Junior Abee
Isidro Andras
Graham Barger
Isiah Schacherer
Calvin Farrow
Herman Eggleston
Shelby Naquin
Felix Erickson
Loyal Pullen
Walter Pepper
Anastacio Donatelli
Israel Dalpiaz
Finis Aigner
Karl Darnell
Hoover Epperson
Dale Burghart
Roderick Jolly
Jon Acevedo
Jeff Adami
Morris Matos
Bryce Maben
Orlando Devine
Miguel Trial
Ned Baez
Quinton Stein
Otho Bosh
Omer Brinson
Dennis Read
Jason Calhoun
Preston Hinkle
Vaughn Sorenson
Nicholas Elder
Hazel May
Marvin Covington
Ivan Milton
German Ross
Odie Dier
Louie Levy
Harding Cross
Hunter Treloar
Llewellyn Dunlap
Foster Meier
Marshall Mounsey
Leroy Orr
Jorge Fawbush
Emmet Hall
Major Lisby
Harrison Lacy
Wylie Tschanz
Thomas Motley
Ewell Bein
Lon Ralston
Thurman Reaves
Margaret Killian
Lacy Flanagan
Alejandro Pettibone
Hosea Gooch
Doyle Padilla
Roman Dickens
Boyce Reindl
Mason Riggs
Terrence Brower
Herbert Mays
Benito Gilliland
Ray Mccamey
Nelson Downey
Brady Watwood
Arthur Dowling
Adolfo Blanton
Dudley Christiansen
Jesse Noecker
Richard Prestwich
Daniel Atchinson
Julius Cloud
Kent Skaggs
Shelton Ruth
Paul Abrams
Harvey Poirier
Rudy Meadows
Ellwood Scroggins
Delmer Damewood
Porfirio Luetkemeyer
Gaetano Rowan
Merl Needles
Orval Ornelas
Bertrand Leon
Joe Mcvea
Gale Salter
Laurel Sneed
Eugenio Minton
Anselmo Kinsel
Sidney Hairston
Early Bertucci
Gilberto Green
Coy Flegle
Freddy Ayres

Noms & prénoms anglo-saxons féminins (US)

Martha Verdejo
Clara Geiger
Dona Pepper
Isabell Mckamey
Angelita Scruggs
Blanch Foss
Dixie Sims
Candida Aumick
Marion Salas
Queen Breck
John Washburn
Emilie Madeiros
Natalia Hynson
Hulda Nowak
Nona Fraley
Shirley Leach
Bonnie Volkmann
Addie Camilleri
Ina Enriquez
Rubie Quaid
Leona Cummins
Pauline Figueroa
Elsa Izaguirre
Priscilla Girard
Ethel Baughman
Olivia Duffy
Ester Livingston
Jayne Hadley
Millicent Atkins
Mollie Mohr
Loretta Margulies
Cristina Beam
Janie Flaherty
Iona Burleson
Katherine Krey
Patsy Murray
Ray Boyce
Mona Zawislak
Anastasia Coates
Carmen Hitchcock
Concepcion Knight
Ethelyn Blanco
Nancy Jansen
Marlys Seward
Georgianna Fry
Santa Juarez
Ardith Schneider
Bette Booth
Terry Thronson
Birdie Grieb
Lucinda Hancock
Alda Meador
Noreen Koenig
Sallie Cohen
Velma Oelke
Cecil Booker
Violet Maines
Virgie Brugh
Marianne Spicer
Iris Inman
Ima Duggan
Olga Wakefield
Judith Redding
Pearline Pineda
Cecilia Cochran
Sophie Gold
Yvonne Villanueva
Rebecca Maldonado
Joan Naquin
Rosanna Mattingly
Cathryn Coffelt
Myrle Francisco
Camilla Spence
Vincenza Bloom
Augusta Ragsdale
Rose Tompkins
James Melendez
Roslyn Doran
Nathalie Abreu
Billy Rivett
Ossie Whitlock
Vera Busch
Catalina Beaver
Joanna Craven
Opal Franks
Mavis Arsenault
Rosalia English
Lillie Meier
Elma Sheppard
Victoria Kettel
Nella Hanley
Lora Mccall
Kate Felton
Angelina Sullivan
Mamie Gatlin
Eleanora Bryant
Laurel Clements
Verlie Pickering
Aurea Winkler
Gertie Terry

Fiche résumé Londres

Quelques références musicales supplémentaires pour ce chapitre :

- Bande originale du film *Young Sherlock Holmes*, par Bruce Broughton
- Bande originale du film *Devil's Advocate*, par James Newton Howard
- Bande originale du film *Young Sherlock Holmes*, par Bruce Broughton
- Bande originale de la série *The Young Indiana Jones Chronicles*, volumes 2 et 3, par Joel McNeely
- Bande originale du film *The Ninth Gate*, par Wojciech Kilar
- Bande originale du film *Road to Perdition*, par Thomas Newman
- Bande originale du film *Sherlock Holmes*, par Hans Zimmer
- Bande originale du film *Sherlock Holmes : A Game of Shadows*, par Hans Zimmer
- Bande originale du film *Let Me In*, par Michael Giacchino
- Bande originale du film *The Ring*, par Hans Zimmer

Les scènes clés :

La numérotation est aléatoire et dépend des décisions des joueurs.

- Scène 1 : meurtre de Jackson Elias
- Scène 2 : rencontre avec Jonah Kensington
- Scène 3 : visite chez Emerson Import
- Scène 4 : visite chez Erica Carlyle
- Scène 5 : visite de la Boutique Ju-Ju

Scène 1 : rencontre avec Mickey Mahoney

Emplacement : bureaux du Scoop, un immeuble miteux de Fleet Street, p.35

PNJ : Mickey Mahoney, p.31

Résumé : où les investigateurs apprennent que Jackson Elias s'intéressait à deux histoires du Scoop : « Massacre à Soho » et « Un Serpent à Soho ».

Enjeux : découvrir une piste liée à des meurtres d'Égyptiens (et au culte du Pharaon Noir) qui orientera les investigateurs vers l'inspecteur Barrington, en charge de l'affaire ; découvrir une fausse piste menant vers le prêtre du Peuple Serpent, Ssathasaa.

Proposition musicale :

- Piste 9 - *Ah, Putrefaction* de la bande originale du film *Sherlock Holmes*, par Hans Zimmer

Les pistes principales du chapitre londonien

Références	Dénomination	Origine
Pistes et indices de l'introduction		
ADJ-INT-04	L'expédition Carlyle embarque pour l'Angleterre	Presse
Pistes et indices new-yorkais		
ADJ-NY-02	Carte de visite de la Fondation Penhew	Chambre 410
ADJ-NY-12	Notes écrites par Jackson Elias à Londres	J. Kensington
NY	Entretien J. Kensington	J. Kensington
Pistes et indices anglais		
—	Entretien Mickey Mahoney	Mickey Mahoney
ADJ-LO-01	Le Scoop : de nouveaux massacres	Mickey Mahoney
—	Entretien Inspecteur Barrington	Inspecteur Barrington
—	Entretien Edward Gavigan	Edward Gavigan
—	Surveillance Edward Gavigan	Edward Gavigan
—	Le panneau secret	Bureau de Gavigan
—	Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew
—	Surveillance Fondation Penhew	Fondation Penhew
—	Surveillance Tewfik al-Sayed	Tewfik al-Sayed
—	Club de la Pyramide Bleue	Inspecteur Barrington
—	Entretien Yalesha	Yalesha la danseuse
—	Déplacements des adorateurs	Yalesha la danseuse
—	Surveillance cérémonies du culte	Maison Misr
—	Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
ADJ-LO-03	Lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan	Maison Misr
ADJ-LO-04	Le Scoop : le peintre de l'horreur à l'honneur	Mickey Mahoney
—	Tableau de Miles Shipley	Maison Miles Shipley, à Soho
Pistes et indices égyptiens		
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
Pistes et indices kenyans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
ADJ-KE-02	Livre de compte de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)
Pistes et indices australiens		
ADJ-AU-02	Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
Pistes et indices chinois		
ADJ-SH-01	Extrait des registres de Ho Fong	Ho Fong Import

Les PNJ principaux du chapitre londonien

Nom	Fonction	Rôle	Index
Sir Loyd-Maghan	Adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, homme de main de Edward Gavigan	Ennemi secondaire	p. 23, 24
Monsieur Petiboo	Adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, homme de main de Edward Gavigan	Ennemi secondaire	p. 23, 24
Georges Bayley	Adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, homme de main de Edward Gavigan	Ennemi secondaire	p. 23, 24
Mickey Mahoney	Journaliste du tabloïd Le Scoop	Allié	p. 30, 31
James Barrington	Inspecteur chef auprès de Scotland Yard	Allié	p. 41
Yalesha	Danseuse à la Pyramide Bleue	Alliée	p. 44
Abdul Nawisha	Directeur-propriétaire de la Pyramide Bleue	Ennemi secondaire	p. 45
Tewfik al-Sayed	Marchand d'épices et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir	Ennemi principal	p. 48
Edward Gavigan	Directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir	Ennemi principal	p. 51
Punji Chabout	Propriétaire louche d'un entrepôt louche	Neutre	p. 52
Lars Torvak	Capitaine alcoolique du Vent d'Ivoire	Neutre	p. 52
Ssathasaa	Grand Prêtre du Peuple Serpent sous l'apparence de Bertha Shipley, mère de Miles Shipley	Ennemi secondaire	p. 54
Bertha Shipley	Derrière cette apparence se cache un Grand Prêtre du Peuple Serpent	Ennemi secondaire	p. 54
Miles Shipley	Peintre dément sous l'emprise de Ssathasaa et fils de Bertha Shipley	Ennemi secondaire	p. 58

Mène à…	Importance
Londres	Haute
Londres, Edward Gavigan	Haute
Mention d'un coffre dans la résidence Carlyle	Haute
Inspecteur Barrington, Mickey Mahoney (le Scoop), Edward Gavigan, télégramme d'Elias	Haute
De nouveaux massacres, le peintre de l'horreur à l'honneur	Haute
Inspecteur Barrington	Haute
Fraternité du Pharaon Noir, Fondation Penhew, Edward Gavigan, la Pyramide Bleue, Tewfik al-Sayed	Haute
Fraternité du Pharaon Noir, Hotep = repos, paix	Facultatif
Tewfik al-Sayed, Maison Misr	Haute
Pièce secrète dans le sous-sol de la Fondation Penhew	Haute
Australie : Compagnie Maritime Randolph ; Shanghaï : Ho Fong	Secondaire
Camion pour Limehouse et Punji Chabout	Haute
La Pyramide Bleue, Fraternité du Pharaon Noir, Miroir de Gal	Secondaire
Tewfik al-Sayed, Yalesha la danseuse	Haute
Déplacements des adorateurs	Haute
Camion pour Maison Misr, Essex	Haute
Implication de Gavigan dans le culte anglais	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew ; Égypte : livraisons à Omar Shakti, Le Caire via Port Saïd ; Shanghaï : livraisons à Ho Fong Import, Shanghai via le Vent d'Ivoire	Secondaire
Nombreuses livraisons à Chabout, Vent d'Ivoir ; Egypte : Nombreuses livraisons à Shakti via Port-Saïd, Vent d'Ivoir ; Kenya : Nombreuses livraisons à Ahja Singh (Mombasa) ; Australie : Livraisons à Compagnie Maritime Randolph ; Shanghaï : Nombreuses livraisons à Ho Fong Import, Chabout, Vent d'Ivoir	Haute
Sir Aubrey Penhew, Jack Brady	Haute
Miles Shipley, un serpent à Soho	Facultatif
Représente Nyarlathotep et des adorateurs de la Langue Sanglante	Facultatif
Artefacts égyptiens à la Fondation Penhew, Chabout via Port-Saïd, Vent d'Ivoir	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew	Secondaire
Livraisons à la Fondation Penhew	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew, Vent d'Ivoire	Haute

Aides de jeu - scène 1

Scoop : De nouveaux massacres	ADJ-LO-01	p. 41
Scoop : Le Peintre de l'Horreur à l'Honneur	ADJ-LO-04	p. 56

Aides de jeu - scène 2

Les victimes des meurtres égyptiens		p.42 et 43

Aides de jeu - scène 3

aucune

Aides de jeu - scène 4

aucune

Aides de jeu et artefacts - scène 5

Extrait du registre de Gavigan	ADJ-LO-02	fin du livret Londres
Lettre inachevée de la main de Edward Gavigan	ADJ-LO-03	p. 49

- Piste 18 - *Vadim escape* de la bande originale du film *We own the night*

Scène 2 : rencontre avec l'inspecteur James Barrington

Emplacement : Scotland Yard, **(8-10 Broadway, Westminster)**, p.38

PNJ : inspecteur James Barrington, p.41

Résumé : où les investigateurs rencontrent l'inspecteur James Barrington, chargé de l'affaire des meurtres.

Enjeux : découvrir les différentes pistes de James Barrington :

- Les assassinats sont des meurtres rituels perpétrés par la fraternité du Pharaon Noir ;
- Edward Gavigan, de la Fondation Penhew, affirme que ce culte n'existe plus depuis longtemps ;
- La majorité des victimes fréquentaient le club de la Pyramide Bleue, à Soho ;
- Un marchand d'épices ayant servi de guide dans une des expéditions organisées par la Fondation Penhew, Tewfik al-Sayed, a été interrogé sans succès

Proposition musicale :

- Piste 18 - *Vadim escape* de la bande originale du film *We own the night*
- Piste 19 - *The Riddle solved/ End credits* de la bande originale du film *Young Sherlock Holmes*, par Bruce Broughton

Scène 3 : rencontre avec Edward Gavigan

Emplacement : la Fondation Penhew, Bloomsbury, près d'Oxford Street et du British Museum, p.34

PNJ : Edward Gavigan, p.50

Résumé : où les investigateurs s'entretiennent avec Edward Gavigan, le directeur de la Fondation Penhew.

Enjeux : obtenir des informations supplémentaires sur l'expédition Carlyle et ses membres ; découvrir la pièce secrète de la Fondation contenant les artefacts du Mythe.

Propositions musicales :

- *Midnight the stars and you* de Ray Noble - Al Bowlly (la musique des gentlemen psychopathes chère au personnage de Jack Nicholson dans *The Shining*)
- Piste 24 - *Ghosts* de la bande originale du film *Road to Perdition*
- Piste 2 - *Martin's woman* de la bande originale *Oxford Murders*

Scène 4 : se rendre au club La Pyramide Bleue

Emplacement : 20 Wardour Street, dans Soho, p.40

PNJ : Abdul Nawisha, le propriétaire du club, p.45 ; Yalesha, la danseuse, p.44

Résumé : où les investigateurs rencontrent la danseuse Yalesha qui leur fournit des informations sur la Fraternité du Pharaon Noir.

Enjeux : apprendre de Yalesha qu'un camion de la Fraternité vient se garer non loin du club, une fois par mois, et dans lequel deux douzaines de clients embarquent menés par Tewfik al-Sayed avant de quitter la ville.

Proposition musicale :

- Musique de fond : *Egyptian drum passion : Belly dance drum solos*, de Cairo Tabla All-Stars

Scène 5 : se rendre à la demeure campagnarde de Edward Gavigan

Emplacement : la maison Misr de Edward Gavigan, située dans l'Essex, p.43

PNJ : Edward Gavigan, p.50 ; Tewfik al-Sayed p.48

Résumé : où les investigateurs se rendent au manoir où les adorateurs de la Fraternité se réunissent lors des nuits de rituels.

Enjeux : découvrir que Gavigan est impliqué dans le meurtre de Jackson Elias et que Sir Aubrey Penhew serait en vie ; assister à un rituel du culte

Propositions musicales :

- Piste 01 - *L'Ultima diligenza di Red Rock* de l'OST du film *Les huits Salopards*, par Ennio Morricone (lorsque les investigateurs se rendent à la villa Misr)
- Piste 01 - *Koyaanisqatsi* de la bande originale *Koyaanisqatsi*, par Philip Glass (lors du rituel)
- Exploration inquiétante : Piste 21 - *Myth, faith, belief* (jusqu'à 2:00) de la bande originale du film *Stargate*, par David Arnold

Liste des noms typiques - Angleterre

Noms & Prénoms anglo-saxons masculins :
Florencio Fischbach
Doris Mcclenon
Harley Yazzie
Mark Barth
Dillard Sharpe
Coy Faulkner
Fritz Hickey
Dolores Anaya
Arther Jeanbaptiste
Ernie Cocco
Waymon Elling
Elbert Alonso
Maynard Yang
Earl Betts
Ivan Granger
Eloy Raines
Delbert Housand
Alan Dennis
Rex Feldman
Domenick Hardison
Sydney Bowser
Marcos Cortez
Enrique Bowling
Lemuel Kosak
Terrence Cauley
Alexander Madrid
Maxie French
Guillermo Haslem
Jason Faulk
Norbert Emswiler
Margaret Solomon
Royce Baughman
Hermon Kent
Ned Lanier
Joy Kai
Irvin Oelke
Jake Madeiros
Rogelio Kerekes
Reynold Ervin
Ulysses Whittaker
Francis Luick
Felix Sullivan
Jon Morin
Ramiro Rodrigues
Taylor Ernst
Eldon Munson
Llewellyn Malone
Jerry Chang
Gene Moreles
Alphonse Luke
Rolland Heck
Ben Hahn
Denzil Worthington
Rudolf Swift
Jacob Colon
Dominic Baca
Palmer Lefler
Lamar Cranfill
Alberto Misiewicz
Alfredo Bostic
Daniel Kinney
Raymon Gruber
Hamilton Webber
Monte Estrada
Abraham Girard
Cyril Mixon
Eduardo Becker
Wilford Kluttz
Laverne Trujillo
Watson Ivy
Ellis Guthrie
Dale Billingsley
Jackie Moench
Maria Branch
Wesley Hanway
Emmit Esposito
Leroy Scroggin
Jesus Delillo
Solomon Esh
Moses Fournier
Foster Smalley
Normand Lytle
Roberto Dubrey
Americo Self
Kendall Jones
Peter Kueter
Miles Ayres
Leo Oleary
Garfield Varner
Armando Benner
Carroll Le
Huey Mills
Gregory Kennedy
Lester Howe
Eliseo Weldon
Mason Hutson
Finis Mcqueen
Rufus Stumpff
Ewell Howland
Lyle Jacob

Noms & Prénoms anglo-saxons féminins :
Myrtis Guerra
Adella Becerra
Agnes Finch
Roslyn Kincaid
Sybil Nesbitt
Lydia Maese
Sammie Andrew
Monserrate Holland
Candida Inman
Winifred Morse
Dean Gregorich
Mariana Cumbo
Vilma Hillman
Connie Vann
Edna Viggiano
Albertha Parson
Ethel Newberry
Ray Childress
Dortha Petty
Rita Lockwood
Stephanie Spence
Therese Christian
Bonnie Truong
Judith Hart
Jewel Pfeiffer
Ruthe Sherfey
Mavis Alonso
Mae Huey
Ellen Goodpaster
Jane Nix
Kay Stoner
Josefina Bourgeois
Nancy Starnes
Palma Helm
Carrie Pummill
Olivia Infantino
Alma Keller
Theo Hauser
Tomasa Pierson
Eliza Rocha
Rosanna Caruana
Naoma Trial
Marvel Henry
Ursula Oneil
Dorotha Mcgivney
Cordelia Zappia
Eloise Lyons
Antonia Ecton
Christene Cardona
Emilie Forsythe
Elenora Cappelli
Nelda Bickerstaff
Anastasia Cullen
Susie Visitacion
Ivy Mccarter
Annabell Galban
Leota Flood
Treva Gillyard
Clyde Walden
Cleo Beam
Neoma Anaya
Rebecca Diekmann
Velma Hochmuth
Sarah Browning
Kathleen Grover
Rubie Cruz
Terry Amyx
Luz Dunbar
Julia Houser
Georgianna Cuthbertson
Bennie Valentin
Beverly Ruston
Iris Coffman
Marjory Hottle
Lorena Adamson
Evelyne Gooden
Estela Marino
Marilynn Sulser
Freida Reinert
Dessie Florey
Gloria Silveria
Olga Eason
Myrtice Bautista
Lucinda Miller
Robert Waddell
Linda Meeks
Clara Pennington
Doretha Brock
Lucile Hollingsworth
Aileen Bennett
Florine Jordan
Melva Providence
Marlys Winslow
Edwina Ernst
Lona Mcgrath
Shirley Collier
Priscilla Mathews
Marcia Hardison
Mercedes Moskal
Leona Hammonds

Fiche résumé Le Caire

Quelques références musicales supplémentaires pour ce chapitre :

- *Tamaas*, de Samir Joubran
- *Sabla Tolo II*, de Hossam Ramzy
- *Serpent's Garden*, de Mosavo
- Bande originale du film *Cleopatra*, par Trevor Jones
- Bande originale du film *The Egyptian*, par Alfred Newman et Bernard Herrmann
- Bande originale du film *Stargate*, par David Arnold
- Bande originale du film *The Mummy*, par Jerry Goldsmith
- Bande originale du film *The Mummy Returns*, par Alan Silvestri
- Bande originale du film *Indigènes*, par Armand Amar
- Bande originale du film *Passion*, par Peter Gabriel
- Bande originale du film *Le Parfum*, par Reinhold Heil, Johnny Klimek, Tom Tykwer
- Bande originale du film *Prince of Persia : The Sands of Time*, par Harry Gregson-Williams
- Bande originale du jeu *Prince of Persia : The Sands of Time*, par Stuart Chatwood
- Bande originale du jeu *Prince of Persia : The Forgotten Sands*, par Tom Salta
- Bande originale du jeu *Medal of Honor*, par Ramin Djawadi
- Bande originale du film *Gods of Egypt*, par Marco Beltrami
- Bande originale du film *Agora*, par Dario Marianelli
- Bande originale du film *Exodus*, par Alberto Iglesias

Les scènes clés :

La numérotation est aléatoire et dépend des décisions des joueurs.

- Scène 1 : rencontre avec Faraz Najir
- Scène 2 : rencontre avec Auguste Loret
- Scène 3 : Musée égyptien
- Scène 4 : rencontre avec Nyarlathotep
- Scène 5 : cérémonie de la Fraternité

Les pistes principales du chapitre égyptien

Références	Dénomination	Origine
Pistes et indices de l'introduction		
ADJ-INT-03	Adieu à New York	Presse
Pistes et indices New-yorkais		
ADJ-NY-01	Lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle	Chambre 410
Pistes et indices anglais		
–	Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices égyptiens		
ADJ-CA-01	Lettre de bienvenue au Caire	-
–	Adresse de la boutique de Najir	Police, autorités
–	Entretien Faraz Najir	Faraz Najir
–	Pharaon Noir, Auguste Loret	Faraz Najir
–	Rumeur sur objet important	Faraz Najir
–	Représentant Carlyle	Faraz Najir
–	Adresse d'Auguste Loret	Police, Ambassade de France
ADJ-CA-02	Témoignage d'Auguste Loret	Auguste Loret
–	Messager du Vent Noir	Auguste Loret
–	Entretien Nyiti d'El Wasta	Nyiti
ADJ-CA-03	La dalle de Nyiti	Nyiti
ADJ-CA-04	Reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition (lettre «AP»)	Demeure d'Omar Shakti
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
–	Surveillance de Shakti ou ses ouvriers	Demeure d'Omar Shakti
ADJ-CA-06	Découverte d'une tombe	Presse
ADJ-CA-07	Disparition du sarcophage	Presse, Fazar Najir
–	Souterrains du Sphinx	James Gardner
–	Nitocris	Gardner, Broadmoor
ADJ-CA-08	Tragédie à la Mosquée Ibn Tulun	Presse
–	Entretien Achmed Zehavi	Achmed Zehavi
–	Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
–	Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
–	Bulletin du Caire	Presse
–	Entretien Nigel Wassif	Nigel Wassif
–	Entretien Dr Ali Kafour	Dr Ali Kafour
–	Entretien Janwillem Vaneuvelen	Janwillem Vanheuvelen
Pistes et indices kenyans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
ADJ-KE-02	Livre de compte de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)

Les PNJ principaux du chapitre égyptien

Nom	Fonction	Rôle	Index
Abou Udhreh	Tailleur de la rue des Scorpions, au Caire	Neutre	p. 47
Achmed Zehavi	Nazir de la mosquée Ibn Tulun	Allié	p. 66
Agatha Broadmoor	Médium de l'expédition Clive	Neutre	p. 61
Ali Kafour	Expert ès archéologie et occultisme du Musée du Caire	Allié	p. 82
Auguste Loret	Ancien intermédiaire de Roger Carlyle	Neutre	p. 48
Faraz Najir	Antiquaire ayant fourni Roger Carlyle en artefacts liés au Pharaon Noir	Allié	p. 46
James Gardner	Archéologue de l'expédition Clive	Allié	p. 56
Janwillem Vanheuvelen	Ancien archéologue de l'expédition Clive	Allié	p. 86
Johannes Sprech	Archéologue de l'expédition Clive et spécialiste des hiéroglyphes	Neutre	p. 62
Ma'muhd	Guide égyptien expérimenté et orphelin	Allié	p. 26
Neris	Grande prêtresse de Bast au Caire	Neutre	p. 88
Nessim Efti	Chef des gardes de la Ceinture de Nitocris	Allié	p. 67
Nigel Wassif	Propriétaire du Bulletin du Caire et agent du Roi d'Angleterre	Allié	p. 80
Nyiti d'El Wasta	Vieille oracle mutilée	Alliée	p. 48, 51
Omar Shakti	Planteur égyptien et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir	Ennemi principal	p. 52
Oulémas de garde	Protecteurs de la mosquée Ibn Tulun et gardiens de la Ceinture de Nitocris	Alliés	p. 64
Unba d'El Wasta	Fils et Gardien de Nyiti	Allié	p. 50

Mène à…	Importance
Égypte	Haute
Le Caire, Faraz Najir	Haute
Livraison à Omar Shakti, Le Caire via Port-Saïd	Secondaire
Nombreuses livraisons à Shakti via Port-Saïd, Vent d'Ivoire	Haute
-	Facultatif
Faraz Najir	Haute
Pharaon Noir, Auguste Loret, Omar Shakti, découverte momie, rumeurs sur objets importants et disparition sarcophage	Haute
Omar Shakti	Haute
Mosquée Ibn Tulun	Haute
Auguste Loret	Haute
Ausgute Loret	Haute
Pyramide Inclinée, Pyramide effondrée, Messager du Vent Noir, Sphinx Noir, Nyiti et Unba à El Wasta, expédition Carlyle	Haute
Kenya : la Langue Sanglante	Haute
La dalle de Nyiti (symbole de protection, Pyramide Rouge de Dhashûr)	Haute
Oeil de Lumière et de Ténèbres	Haute
Shanghai : scarabée, Ho Fond, Aubrey Penhew	Haute
Londres : artefacts égyptiens à la Fondation Penhew, Chabout via Port-Saïd, Vent d'Ivoire ; Kenya : artefacts égyptiens envoyés à Ahja Sing (Mombasa) ; Australie : artefacts égyptiens envoyés à la Compagnie Randolph ; Shanghai : artefacts égyptiens envoyés à Ho Fong Import, Vent d'Ivoire	Haute
Rassemblement d'adeptes, Sphinx de Gizeh	Haute
Expédition Clive	Haute
Expédition Clive	Secondaire
Résurrection de Nitocris	Haute
Recherche des Couronne, Ceinture et Collier	Haute
Achmed Zehavi	Haute
Ceinture de Nitocris	Haute
Kenya ; désert de l'Australie-Occidentale ; Chine Orientale	Haute
Montagne du Vent Noir	Haute
Les membres de l'expédition ont «changé» pendant leur séjour en Égypte	Haute
Rumeurs, Pharaon Noir, expédition Clive, Dr Ali Kafour ; projets kenyans	Secondaire
Informations sur le Pharaon Noir, Pyramides Rouge, Inclinée et effondrée, la Fraternité, Nitocris, expédition Carlyle, Nyarlathotep	Secondaire
Expédition Clive	Secondaire
Livraison à Omar Shakti, Le Caire	Haute
Livraison à Omar Shakti, Le Caire	Secondaire

Aides de jeu - scène 1
aucune

Aides de jeu - scène 2

Témoignage d'Auguste Loret	ADJ-CA-02	p. 49

Aides de jeu - scène 3
aucune

Aides de jeu - scène 4

La Vie d'un Dieu (description de la salle du trône)	ADJ-NY-13	chapitre américain

Aides de jeu et artefacts - scène 5
aucune

Scène 1 : rencontre avec Faraz Najir

Emplacement : dans une boutique d'antiquités, rue des Potiers, p.46

PNJ : Faraz Najir, antiquaire prudent mais pas au point de refuser de l'argent, ni d'arrêter de mentir, p.46

Résumé : où les investigateurs apprennent l'intérêt de Carlyle pour le Pharaon Noir et l'existence de son agent local, Auguste Loret

Enjeux : fournir la liste des artefacts que Faraz a vendus à Loret (papyrus localisant une chambre secrète, le buste du Pharaon Noir, un petit tambour et un étrange serre-tête) et glisser la rumeur qui accuse la Fraternité du vol récent d'une momie découverte par l'expédition Clive.

Proposition musicale :

- Piste 5 - *The Time is upon us* de la bande originale du jeu *Medal of Honor* (2010), par Ramin Djawadi

Scène 2 : rencontre avec Auguste Loret

Emplacement : la Porte Rouge, rue des Scorpions, sur Darb el-Ahmar

(l'allée rouge), dans le Vieux Caire. Dans l'arrière-boutique d'un tailleur, Abou Udhreh, p.47

PNJ : Abou Udhreh, tailleur et mauvais menteur ; Auguste Loret, un homme ravagé par la drogue et ancien intermédiaire de Roger Carlyle au Caire, p.48

Résumé : où les investigateurs apprennent les terribles agissements de l'expédition Carlyle (une étrange découverte à Dashûr et un rituel sanglant à Meïdoum) et la présence de monstruosités dans le Grand Désert.

Enjeux : présenter les activités de l'expédition Carlyle en Égypte (l'étrange comportement des membres de l'expédition Carlyle, une découverte à Dashûr) et les mettre en garde contre les forces maléfiques en présence. Les orienter vers la piste d'El Wasta, également.

Proposition musicale :

- Piste 5 - *Hidden in snow* de la bande originale du film *The Girl with the Dragon Tattoo*, par Trent Reznor et Atticus Ross

Scène 3 : le musée égyptien du Caire

Emplacement : près du *Great Nile Bridge*, p.32, 82

PNJ : Dr Ali Kafour, expert ès archéologie, occultiste et le meilleur allié des investigateurs dans ce chapitre, p.82

Résumé : où les investigateurs font connaissance avec les légendes liées au Pharaon Noir et à la reine Nitocris.

Enjeux : accentuer la tension dramatique (menace des forces en présence) ; dévoiler progressivement les liens entre Nyarlathotep et Nitocris ; aiguiller l'attention des investigateurs vers la disparition de la momie.

Proposition musicale :

- Base de récit : piste 8 - *Vortex* de la bande originale du film *Titus*, par Elliot Goldenthal
- Passage sur Nitocris : piste 6 - *The Ephors* de la bande originale du film *300*, par Tyler Bates

Scène 4 : rencontre avec Nyarlathotep

Emplacement : sanctuaire de Nyarlathotep, dans la Pyramide Inclinée, à Dashûr, p.75

PNJ : Nyarlathotep sous la forme du Pharaon Noir, p.77

Résumé : où les investigateurs rencontrent celui qu'ils combattent.

Enjeux : faire prendre conscience aux investigateurs des enjeux de la campagne et semer le doute (à nouveau) concernant la mort de l'expédition Carlyle au Kenya.

Proposition musicale :

- Nez à Nez : piste 25 - *Procession* (après 0:40) de la bande originale du film *Stargate*, par David Arnold
- Alternative : piste 8 - *The Miracle of the Ark* (après 4:30) de la bande originale du film *Raiders of the Lost Ark*, par John Williams
- Monologue déprimant : piste 5 - *Anthem to the Dead* de la bande originale du jeu *God of War III*, par Jeff Rona
- Alternative : piste 14 - *As Christian as you are* de la bande originale du film *Agora*, par Dario Marianelli

Scène 5 : la cérémonie de la Fraternité

Emplacement : Grande Salle de Nyarlathotep, sous le plateau de Gizeh, p.76

PNJ : Omar Shakti p.52 ; les membres de l'expédition Clive (Henry Clive p. 57, Johannes Sprech p.62, Agatha Broadmoor p.61, James Gardner p.58, Martin Winfield p.58) en cas de résurrection de Nitocris p.74.

Résumé : où les investigateurs découvrent la puissance de la Fraternité du Pharaon Noir (et l'étendue de leur pouvoir si Nitocris est ressuscitée).

Enjeux : dévoiler ouvertement le nombre de fidèles, la cruauté de leurs rites et l'existence de l'avatar de Nyarlathotep. C'est l'occasion aussi d'offrir un chance aux investigateurs d'arrêter la résurrection de Nitocris, si la Fraternité est parvenue à voler la ceinture.

Propositions musicales :

- Piste 2 du second disque - *Rame Tep* de la bande originale du film *Young Sherlock Holmes* (version deux CD), par Bruce Broughton
- Piste 18 - *The Mummy Returns* (après 4:05) de la bande originale du film *The Mummy Returns*, par Alan Silvestri
- Réveil de Nitocris : piste 6 - *Lovemaking* (après 1:35) de la bande originale du film *The Devil's Advocate*, par James Newton Howard

Liste des noms typiques - Égypte

Prénoms masculins égyptiens :
Aakheperkare
Adom
Akhentaten
Akunosh
Amenemnisu
Amenophis
Amunemhat
Ankhefenamun
Ankhtify
Anzety
Ata
Azizi
Bakenkhons
Baqet
Bes
Chenzira
Darias
Djadjaemankh
Djedkhonsuefankh
Djeserka
Ebo
Garai
Hanbal
Harkhebi
Heh
Heqakheperre-setpenre
Hetepsekhemwy
Horus
Huni
Ikeni
Inyotef
Irimaetenre
Iufenamun
Jafari
Kadjadja
Kaphiri
Kedamen
Khaankhre
Khakaure
Khay
Kheti
Khonsirdais
Kontar
Maaibre
Makalani
May
Memysabu
Menmaetre
Meremptor
Merirahasetef
Meryamun
Mes
Mokhtar
Mosi
Nakht
Nebamen
Nebkaure
Nebpehtire
Neferhotep
Neferkauhor
Nefersenut
Nenedjebaendjed
Nesmont
Nestefnut
Ngozi
Niumateped
Nuru
Osiris
Padiamun
Pamont
Paramesse
Paynedjem
Penbuy
Peyes
Pinudjem
Psamtic
Ptahmose
Quasshie
Ramses
Rsmses
Sahathor
Sankhkare
Sedjefkare
Sekhemib
Sekhemre-wadjkhau
Seneferre
Senwosret
Setep
Sethy
Shakir
Shu
Sitre-merenamun
Sutekh
Takelot
Tenermentu
Tjahapimu
Tjtayu
Tymisba
Unnefer
Userkare
Usermaetre-setpenre
Wadjmose
Webaoner
Wennufer
Yahya
Zahur

Prénoms féminins égyptiens :
Aahotep
Afshan
Ahwere
Amenemopet
Amosis
Anippe
Ankhesenpaaten
Ankhnespepy
Asetemakhbity
Azure
Bast
Berner-Ib
Cleopatra
Denise
Duatnefret
Edjo
Fareeza
Habibah
Hathor
Henetmire
Hentutwedjebu
Henutsen
Hetepamun
Idut
Inhapi
Iny
Ipy
Isetnofret
Itet
Jamila
Kapes
Karomat
Kesi
Khenemet
Khepri
Kiya
Maahorneferure
Mafuane
Maria
Mary
Masreya
Mehturt
Mekuty
Meresinepu
Meritra
Meryatamun
Merytites
Miw-sheri
Mukantagara
Mutemwiya
Muyet
Nakhtsebastetru
Naunet
Nebettawy
Neferetiabet
Nefernefrure
Neferubity
Neferytatenen
Nekhbet
Nesitanebetashru
Nitetis
Niutnakht
Nourbese
Nubkhesed
OJufemi
Pakhet
Phoenix
Qemanub
Raziya
Rougada
Safiya
Satdjehuty
Sekhet
Senebtisi
Sennuwy
Seshseshet
Shepenwepet
Sitamun
Sitiah
Sitre
Sobkneferu
Subira
Tabia
Taimhotep
Takhat
Tanetnephhthys
Tawosret
Tentamun
Tetisheri
Theoris
Timat
Tiye
Tjuyu
Ubastet
Wenis
Yasmin

Fiche résumé Kenya

Quelques références musicales supplémentaires pour ce chapitre :

- OST du film *Out of Africa*, par John Barry
- *Roots !! African Drums*, par le National Percussion Group of Kenya
- *Canti tribali*, par Ecosound
- *Live At Real World*, par les Drummers of Burundi
- *The Real Bahamas*, Vol. 1 et 2

Les scènes clés :

La numérotation est aléatoire et dépend des décisions des joueurs.

Scène 1 : l'attaque du chemin de fer ougandais

Scène 2 : rencontre avec le Vieux Bundari

Scène 3 : la Montagne du Vent Noir

Scène 1 : l'attaque du chemin de fer ougandais

Emplacement : train faisant le trajet entre Mombasa et Nairobi p.39

PNJ : Chandra Singh (alias Tandoor Singh) p.45 ; les Vampires de feu p.41

Résumé : où les investigateurs luttent pour leur vie dans une fournaise lancée à tombeau ouvert.

Enjeux : survivre.

Propositions musicales :

- Piste 1 *Theme from the Ghost and the Darkness* de la bande originale du film *the Ghost and the Darkness*, par Jerry Goldsmith
- Piste 3 *Catch a Train* de la bande originale du film *the Ghost and the Darkness*, par Jerry Goldsmith
- Piste 4 *The Wagon Chase* de la bande originale du film *Wyatt Earp*, par James Newton Howard
- Pistes 6 à 16 de la bande originale de la série *The Young Indiana Jones Chronicles*, Volume 4, par Joel McNeely
- Combat : Piste 6 - *Zombies In Coach* de la bande originale du film *World War Z*
- Combat : Piste 6 - *The Conjure Room* (après 1:20) de la bande originale *The Skeleton Key*, par Edward Shearmur
- Combat : Piste 15 - *Meat fot the coyote* de la bande originale du film *Blueberry*, par Jean-Jacques Hertz et François Roy
- Combat : Piste 9 - *Molossus* de la bande originale *Batman Begins*, par Hans Zimmer et James Newton Howard

Aides de jeu : aucune.

Scène 2 : rencontre avec le Vieux Bundari

Emplacement : village de Boyovu, p.49

PNJ : collaborateur de Johnstone Kenyatta vêtu de blanc ; Okomu p.52 ; le Vieux Bundari p.50.

Résumé : où les investigateurs pourront rencontrer un allié décisif pour contrecarrer les plans des adorateurs de Nyarlathotep.

Enjeux : rencontrer le Vieux Bundari ; localiser la Montagne du Vent Noir ; apprendre la prophétie du fils de Nyarlathotep et du rituel de l'Œil de Lumière et de Ténèbres ; obtenir une aide pour lutter contre le culte.

Les pistes principales du chapitre kenyan

Références	ADJ	Origine
Pistes et indices de l'Introduction		
ADJ-INT-05	Carlyle quitte l'Égypte	Presse
ADJ-INT-06	D'éminents visiteurs	Presse
ADJ-INT-07	L'expédition Carlyle portée disparue	Presse
ADJ-INT-08	Erica Carlyle arrive en Afrique	Presse
ADJ-INT-09	Le massacre de l'expédition confirmé !	Presse
ADJ-INT-10	Les meurtriers pendus	Presse
Pistes et indices new-yorkais		
ADJ-NY-08	Marque sur le front d'Elias	Chambre 410
ADJ-NY-10	Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington	J. Kensington
ADJ-NY-11	Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington
ADJ-NY-17	Extrait des registres d'Emerson Import	Emerson Import
—	Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson
Pistes et indices anglais		
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices égyptiens		
—	Messager du Vent Noir	Auguste Loret
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
—	Pyramide Inclinée : la carte hémisphérique	Pyramide Inclinée
—	Entretien Nigel Wassif	Nigel Wassif
Pistes et indices kenyans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
—	Entretien Johnstone Kenyatta	Johnstone Kenyatta
—	Entretien Okomu, Vieux Bundari	Okomu
—	Entretien Vieux Bundari	Okomu

Les PNJ principaux du chapitre kenyan

Nom	Fonction	Rôle	Index
Capitaine Montgomery	Officier local des African Rifles	Neutre	p. 65
Chandra Singh	Membre du culte de la Langue Sanglante et frère jumeau de Vikesh Singh avec lequel il partage l'identité d'un marchand de thé : Tandoor Singh.	Ennemi secondaire	p. 45
Dr Horrace Starret	Recteur anglican de Nairobi	Allié	p. 64
Hypathia Masters	Membre de l'expédition Carlyle et mère damnée du Rejeton de Nyarlathotep	Neutre	p. 61
Le Vieux Bundari	Grand sorcier africain et vénérable arpenteur de réalités lointaines	Allié	p. 49
Leonard «Lennie» Bumption	Sergent des African Rifles et fieffé menteur	Neutre	p. 65
M'Weru	Grande prêtresse du Culte de la Langue Sanglante	Ennemie principale	p. 56
Nails Nelson	Pilier de bar avec toute une histoire à narrer	Neutre	p. 66
Natalie Smythe-Forbes	Rédactrice en chef du journal l'Étoile de Nairobi	Neutre	p. 43
Neville Jermyn	Explorateur fantasque et spécialiste du culte du Gorille Blanc	Neutre	p. 64
Okomu	Assistant dévoué du Vieux Bundari	Allié	p. 52
Roger Corydon	Sous-secrétaire aux affaires intérieures	Allié	p. 67
Sam Mariga	Jardinier de la gare et ancien guide de la patrouille à l'origine de la découverte du charnier	Allié	p. 63
Tandoor Singh	Identité d'emprunt des frères jumeaux Singh (Chandra et Vikesh) Tandoor passe pour un affable marchand de thé indien.	Ennemi secondaire	p. 45
Vikesh Singh	Membre du culte de la Langue Sanglante et frère jumeau de Chandra Singh avec lequel il partage l'identité d'un marchand de thé : Tandoor Singh	Ennemi secondaire	p. 45

Mène à…	Importance
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Culte de la Langue Sanglante	Haute
Expédition Carlyle	Haute
"Sam Mariga, gare", Johnstone Kenyatta, lieutenant Mark Selkirk, Nails Nelson, Dieu du Vent Noir, Montagne du Vent, Langue Sanglante ; Hong Kong : Jack Brady	Haute
Ahja Singh (Mombasa)	Haute
Ahja Singh (Mombasa)	Haute
Nombreuses livraisons à Ahja Singh (Mombasa)	Haute
La Langue Sanglante	Haute
Artefacts égyptiens envoyés à Ahja Sing (Mombasa)	Haute
Kenya	Haute
Projets kenyans	Secondaire
New-York : livraisons à la Boutique Ju-Ju, Silas N'kwane, Emerson Import ; Londres : livraisons à la Fondation Penhew ; Égypte : livraisons à Omar Shakti, Le Caire ; Kenya : livraisons à Tandoor Singh (Nairobi) Australie : livraisons à la Compagnie Maritime Randolph ; Shanghaï : livraisons à Ho Fong Import	Haute
Okomu, Vieux Bundari	Haute
Langue Sanglante, M'Weru, Montagne du Vent Noir	Haute
L'Œil de Lumière et de Ténèbres	Haute

Propositions musicales :

- Réveil : Piste 9 - *Kelly's Service* de la bande originale du film *In the Electric Mist*, par Marco Beltrami
- Entretien : Piste 15 - *366 Hoyt Ave.* de la bande originale du film *8mm*, par Mychael Danna
- Entretien : Piste 3 - *Onto the River* de la bande originale du film *The Lost City of Z*, par Christopher Spelman

Aides de jeu : aucune.

Scène 3 : la Montagne du Vent Noir

Emplacement : lieu fictif situé dans une plaine désolée au delà de la forêt d'Aberdare, à environ 190 km au nord-nord-est de Nairobi (versant nord du mont Kenya) p.53

PNJ : Langue Sanglante (avatar de Nyarlathotep) p.58 ; sectateurs de la Langue Sanglante p.29 ; curieux dégénérés p. 29 ; M'Weru p.56.

Résumé : où les investigateurs prennent toute la dimension terrestre du mal cosmique qu'ils combattent.

Enjeux : découvrir le Grand Temple de Nyarlathotep ; survivre sans sombrer dans la folie ; découvrir la grotte secrète de M'Weru ; réaliser le rituel de l'Œil de Lumière et de Ténèbres.

Propositions musicales :

- Piste 10 - *Duid Chant* de la bande originale de la série *Hercule - The Legendary Journey* Vol.3, par Joseph Loduca
- Piste 17 - *Funeral Dance* de la bande originale de la série *Xena Warrior Princess*, par Joseph Loduca
- Piste 1 - *The Cell* de la bande originale du film *The Cell*, par Howard Shore
- Piste 7 - *The Temple of Doom* de la bande originale du film *Indiana Jones and the Temple of Doom*
- Piste 10 - *Dance with the Devil* de la bande originale du film *8mm*, par Mychael Danna
- Piste 3 - *Onto the River* de la bande originale du film *The Lost City of Z*, par Christopher Spelman
- Piste 6 - *City of Gold* de la bande originale du film *The Lost City of Z*, par Christopher Spelman
- Piste 11 - *Crossing the River* de la bande originale du film *The Lost City of Z*, par Christopher Spelman
- Apparition de Nyarlathothep : Piste 19 - *Ra - The Sun God* de la bande originale du film *Stargate*, par David Arnold et le Sinfonia of London

Aides de jeu : aucune.

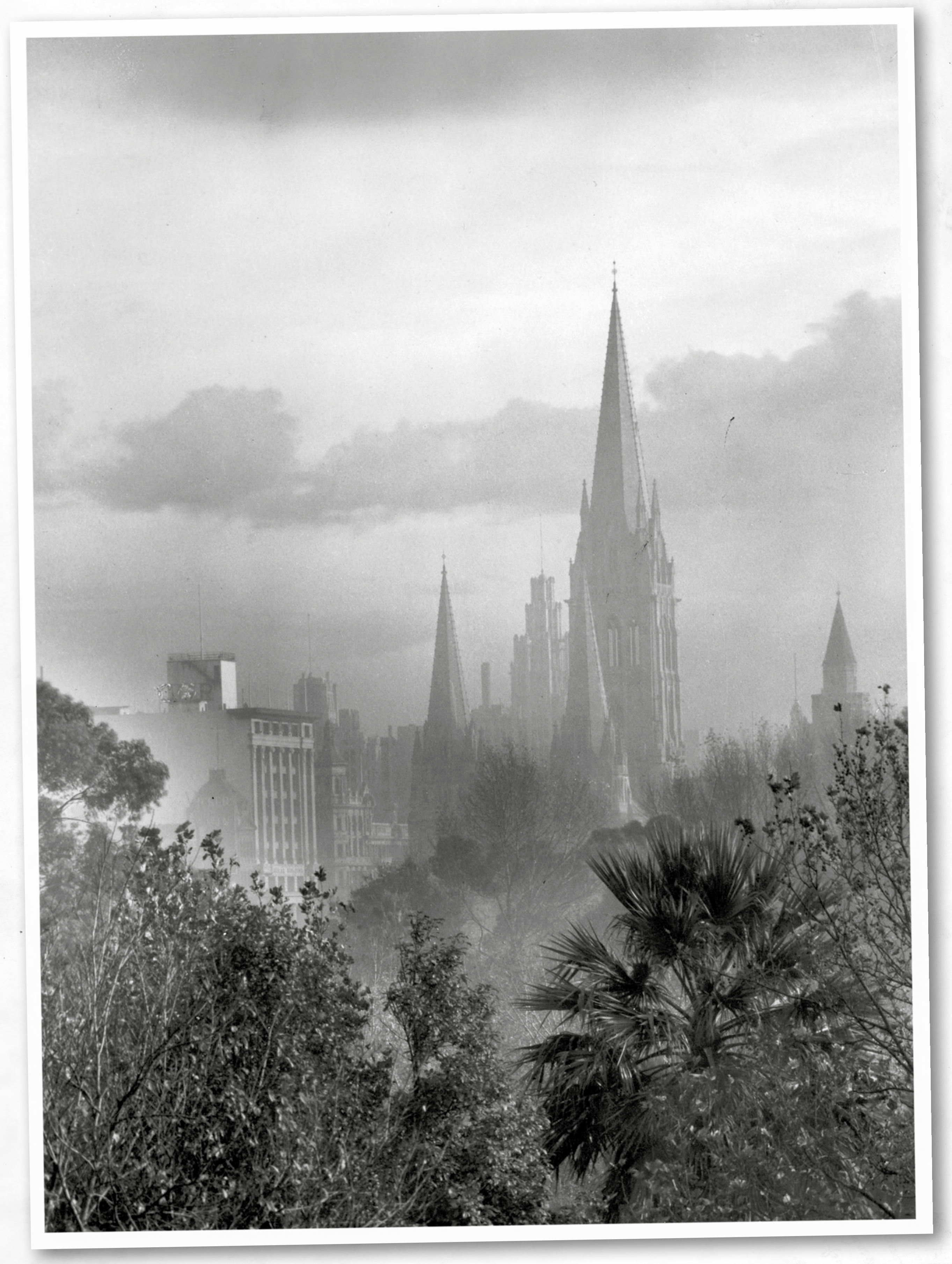
Liste des noms typiques - Kenya

Prénoms masculins kikuyu :

Gacoki
Gakere
Gakuru
Gatete
Gathee
Gathii
Gatimu
Gethii
Gichimu
Gichinga
Gicicio
Gikuyu
Githinji
Gitonga
Hiuhu
Ikinya
Iregi
Irungu
Ita
Itimu
Jomo
Kabochi
Kagai
Kagunda
Kahiga
Kairu
Kamau
Kanja
Kanoro
Karani
Karega
Kariuki
Kiambiroiro
Kianjahe
Kiano
Kianyandaarwa
Kiara
Kihara
Kihiga
Kimathi
Kimotho
Kinoro
Kinyua
Kioi
Kirimi
Kirinyaga
Kithingi
Koigi
Kuguru
Macaria
Maina
Maitho
Mangara
Mathaathi
Matu
Maundu
Mbogo
Mbui
Miano
Migwi
Mokabi
Mugendi
Mugi
Mugo
Muiru
Muiruri
Mukanda
Mukiri
Mukuru
Munene
Munoru
Muraguri
Murathi
Muraya
Muriithi
Murimi
Muriu
Muriuki
Muroki
Muruthi
Mutahi
Mutegi
Mutemi
Muthee
Muthemba
Muthengi
Mutheru
Muthomi
Muthuri
Mutira
Mutiri
Mutitu
Mutonyi
Mutua
Muturi
Muugi
Mwangi
Mwara
Mwarania
Mwaria
Mwenda
Mwenja
Ndegwa
Ndemi
Nderitu
Nderu
Ndonye
Ndwiga
Nganga
Ngare
Ngigi
Ngumo
Njama
Njata
Njau
Njenga
Njiraini
Njiru
Njogu
Njora
Njoroge
Njururi
Nyaga
Nyamu
Nyoike
Riitho
Ruguru
Ruhiu
Runo
Waithaka
Waitimu
Waiyaki
Wamai
Wamugunda
Wamwara
Wangombe
Wangondu
Waruhiu
Warui
Waweru

Prénoms féminins kikuyu :

Gathoni
Jata
Kioni
Magiri
Makena
Mukami
Mukondi
Mumbi
Murigo
Murugi
Muthoni
Nduta
Ngendo
Ngina
Njeri
Njoki
Nyaguthii
Nyakio
Nyambura
Nyawira
Nyokabi
Waceera
Wairimu
Waitherero
Waithira
Wakiuru
Wambui
Wamuhu
Wamuiru
Wamweru
Wangai
Wangari
Wangera
Wangu
Wanja
Wanjeri
Wanjiku
Wanjira
Wanjiru
Wokabi



Vue de Melbourne, Australie

Fiche résumé Australie

Quelques références musicales supplémentaires pour ce chapitre :

- Bande originale du film *Sicario*, par Johann Johannsson
- Bande originale du film *Loin des hommes*, par Nick Cave et Warren Ellis
- Bande originale du film *Mars*, par Nick Cave et Warren Ellis
- Bande originale du film *The Proposition*, par Nick Cave et Warren Ellis
- Bande originale du film *Australia* (version Score), par David Hirschfelder
- *Australia: Songs of the Aborigines and Music of Papua, New Guinea* (chants traditionnels)
- Bande originale du film *The Tracker* (2002), par Archie Roach et Graham Tardif
- Bande originale du film *Deadman*, par Neil Young
- Bande originale du film *Blueberry*, par Jean-Jacques Hertz et Francois Roy
- Bande originale du film *Cold Mountain*
- Bande originale du film *Wyatt Earp*, par James Newton Howard
- Bande originale du film *Appaloosa*, par Jeff Beal
- Bande originale du jeu *Red Dead Redemption : Undead Nightmare*, par Bill Elm et Woody Jackson
- Bande originale du jeu *Red Steel 2*

Les scènes clés :

La numérotation est aléatoire et dépend des décisions des joueurs.

- Scène 1 : parcourir les villes d'Australie pour localiser la Cité sous les Sables
- Scène 2 : exploration de la Cité sous les Sables
- Scène 3 : rencontre avec le Dr Robert Huston

Scène 1 : parcourir les villes d'Australie pour localiser la Cité sous les Sables

Emplacement : Sydney p.21, 44 ; Darwin p.16, 47 ; Port Headland p.20, 51 ; Cuncudgerie p.23, 51

PNJ : Robert B.F. Mackenzie p.52 ; David Dodge p.48

Les pistes principales du chapitre australien

Références	Dénomination	Origine
Pistes et indices new-yorkais		
ADJ-NY-14	Mot du Dr Robert Huston	Boutique Ju-Ju
ADJ-NY-15	Principaux points de la récente conférence de Cowles	Presse, A. Cowles
ADJ-NY-16	Diapositives surexposées d'un étrange monolithe	A. Cowles
—	Entretien A. Cowles	A. Cowles
Pistes et indices anglais		
—	Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices égyptiens		
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
—	Pyramide Inclinée : la carte hémisphérique	Pyramide Inclinée
Pistes et indices kenyans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
Pistes et indices australiens		
ADJ-AU-01	Carnet de MacWhirr	Cowles ou Dodge (Sidney)
—	Entretien A. Cowles ou Dodge	Cowles ou Dodge (Sydney)
—	Entretien Robert B.F. Mackenzie	Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)
—	Rumeurs de Darwin	Darwin
—	Entretien Toddy Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
ADJ-AU-02	Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
—	Rumeurs de Cuncudgerie	Pub à Cuncudgerie
—	À la recherche de Bill Buckley	Muldoon le Cinglé
ADJ-AU-03	Accident minier	Presse
ADJ-AU-04	Des travailleurs disparus à la limite du Grand Désert	Presse
ADJ-AU-05	La «cité souterraine»	Presse
—	Merveilleuses Intelligences	Boutique Mortimer Wycroft
ADJ-AU-06	Entretien Jeremy Grogan	Jeremy Grogan, au camp de mineurs
—	Entretien avec les Kooris capturés	Le Grand Désert
ADJ-AU-07	Notes à tous les acolytes	La Cité sous les Sables
—	Dieux de la Réalité	Manuscrit Huston
—	Un dossier rempli de plans et de notes	Bureau de Huston
ADJ-AU-08	Lettre de Penhew	Bureau de Huston
ADJ-AU-09 à 23	Aide jeu pour la fausse piste «Rêve de bunyip»	Presse
Pistes et indices chinois		
ADJ-SH-01	Extrait des registres de Ho Fong	Ho Fong Import

Les PNJ principaux du chapitre australien

Nom	Fonction	Rôle	Index
Anthony Cowles	Professeur de l'Université de Sydney	Allié	p. 47
Arthur Stokes	Jardinier des Royal Botanical Gardens, à Perth	Neutre	p. 112
Bill Buckley	Fantôme hantant les Chutes du Dingo	Neutre	p. 90
Cedric P.R. Richards	Directeur de la section Préhistoire du National Museum, à Perth	Neutre	p. 102
David Dodge	Professeur d'archéologie à l'Université de Sydney	Allié	p. 48
Florence Stansworth	Témoin d'un événement étrange sur le fleuve de la Swan, à Perth	Neutre	p. 106
Frederick Baker	Fantôme de l'acteur décédé au Princess Theater	Neutre	p. 108
George Seton	Tueur en série passant pour un héros	Neutre/ Ennemi secondaire	p. 108
Jeremy Grogan	Mineur et survivant d'une attaque du Culte	Neutre	p. 61
John Carver	Faux-nom utilisé par Robert Huston en Australie	Ennemi principal	p. 52, 80
Ken Wilson	Ouvrier ayant découvert le cadavre de Pat King, à Perth	Neutre	p. 105
Muldoon le Cinglé	Alcoolique notoire et témoin de l'apparition du fantôme de Bill Buckley	Neutre	p. 53, 54
Kooris en embuscade	Adorateurs dévoués et prêts à tout	Figurants	p. 63
Robert B.F. Mackenzie	Prospecteur minier de Port Hedland, a envoyé d'étranges clichés au Pr Cowles	Allié	p. 52
Robert Huston	Autrefois psychanalyste pour les plus fortunés, aujourd'hui à la tête de la Chauve-Souris des Sables	Ennemi principal	p. 80
Toddy Randolph	Propriétaire de la Compagnie Maritime Randolph à Darwin et/ou Port Hedland	Neutre	p. 50
Trevor Waterley	Journaliste enquêtant sur les morts inexpliquées provoquées par le bunyip	Neutre	p. 109

Mène à…	Importance
Ayers Rock, Le Grand Prêtre de la Chauve-souris des Sables	Haute
Culte de la Chauve-souris, ruines de l'Australie occidentale, etc.	Secondaire
Arthur MacWhirr à Port Hedland, environs de la Cité de la Grande Race	Secondaire
Pr David Dodge, à Sydney	Secondaire
Compagnie Maritime Randolph	Secondaire
Livraisons à Compagnie Maritime Randolph	Haute
Artefacts égyptiens envoyés à la Compagnie Randolph	Haute
Désert de l'Australie occidentale	Haute
Livraisons à la Compagnie Maritime Randolph	Haute
Alerte sur les attaques près de la Cité	Haute
Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)	Secondaire
Position de la Cité de la Grande Race	Secondaire
Les Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu Chauve-souris, le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité, Johnny Bigbush, la Compagnie Maritime Randolph	Facultatif
Johnny Bigbush, Fondation Penhew, symbole du culte de la Chauve-souris	Haute
Londres : livraisons à la Fondation Penhew ; Australie : livraisons Mortimer Wycroft, étrange appareil, à Cuncudgerie, en passant par Port Hedland ; Shanghaï : livraisons à Ho Fong Import	Haute
Accident minier dans l'Est, les Slattery, John Carver (alias Robert Huston) et Mortimer Wycroft énormes oiseaux, Cité sous les sables, Dave le Gallois, À la recherche de Bill Buckley	Haute
Horrible créature près des Chutes du Dingo	Secondaire
Mortimer Wycroft, Dave le Gallois	Facultatif
John Carver (Robert Huston)	Facultatif
Le Grand Désert de Sable	Facultatif
La Grande Race de Yith	Secondaire
John Carver	Secondaire
La Cité sous les Sables, un être étrange qui sait tout, le retour du Père de Toutes les Chauves-souris	Secondaire
Lignards, Robert Huston	Haute
Australie : Montagne du Vent Noir, Muldjewangk, Kadaitcha ; Shanghaï : Ile du Dragon Gris	Haute
Appareillage très sophistiqué	Secondaire
Shanghaï : Aubrey Penhew	Haute
Rêve de bunyip	Facultatif
Équipement minier à Mortimer Wycroft (Cuncudgerie)	Haute

Aides de jeu - scène 1

employer les rumeurs où bon vous semble, afin d'orienter les pas des investigateurs jusqu'à Cuncudgerie.

Aides de jeu - scène 2

Note à tous les acolytes	AU-07A	p. 67
Note à tous les acolytes	AU-07B	p. 67

Aides de jeu - scène 3

Lettre de Penhew	ADJ-AU-08	p. 79

Résumé : où les investigateurs peuvent faire la connaissance de Robert B.F. Mackenzie et apprendre la localisation de la Cité dans le désert, découverte par Arthur MacWhirr.

Enjeux : localiser la Cité sous les Sables.

Propositions musicales :

- Piste 6 - *Dawn In Appaloosa* de la bande originale du film *Appaloosa* - Jeff Beal
- Piste 9 - *Apology Accepted* de la bande originale du film *Appaloosa* - Jeff Beal
- Piste 14 - *Hitch Rides* de la bande originale du film *Appaloosa* - Jeff Beal
- Piste 16 - *Shave And a Haircut* de la bande originale du film *Unforgiven* - Lennie Niehaus
- Piste 3 - *Going to Town* de la bande originale du film *Wyatt Earp* - James Newton Howard
- Piste 18 - *Dodge City* de la bande originale du film *Wyatt Earp* - James Newton Howard
- Piste 5 - *The Proposition #2* de la bande originale du film *The Proposition* - Nick Cave et Warren Ellis
- Piste 8 - *The Proposition #3* de la bande originale du film *The Proposition* - Nick Cave et Warren Ellis

Scène 2 : exploration de la Cité sous les Sables

Emplacement : au coeur du Grand Désert australien, à l'est de Cuncudgerie, p.64

PNJ : Muldjewangk, chercheur de la Grande Race de Yith p.83 ; le Père de Toutes les Chauves-Souris p.85

Résumé : où les investigateurs pénètrent dans la Cité pré-humaine et y découvrent des êtres d'un autre monde.

Enjeux : faire découvrir les éléments caractéristiques de la Cité (le Temple du dôme pourpre, la Nurserie et la Grande Place bleue) ainsi que ses occupants (les mineurs, les Polypes Volants, Muldjewangk, le Père de Toutes les Chauves-Souris).

Propositions musicales :

- Piste 14 - *Tunnel Music* de la bande originale du film *Sicario*
- Piste 6 - *Secret Mountain* de la bande originale du film *Blueberry* - Jean-Jacques Hertz et Francois Roy
- Piste 12 - *Missing Soul* de la bande originale du jeu *Red Dead Redemption : Undead Nightmare* - Bill Elm et Woody Jackson
- Piste 13 - *A Man Ready for Anything* de la bande originale du jeu *Red Dead Redemption : Undead Nightmare* - Bill Elm et Woody Jackson
- Bande originale du film *The Descent* - David Julyan
- Bande originale du film *The Prestige* - David Julyan

Scène 3 : rencontre avec le Dr Robert Huston

Emplacement : à l'intérieur de la Cité sous les Sables, p.77

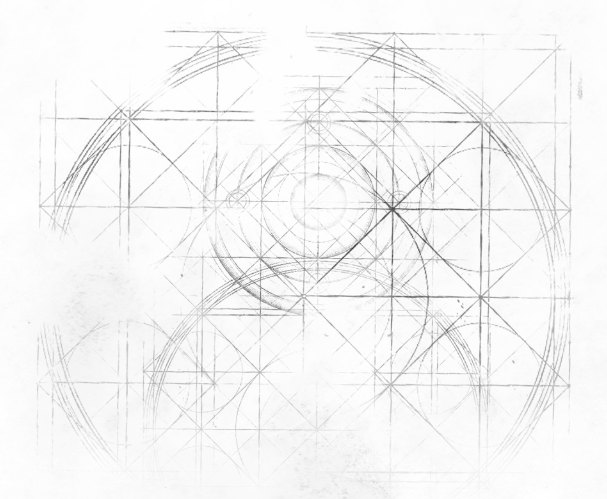
PNJ : Dr. Robert Huston, p.80, Nyarlathotep sous la forme du Père de toutes les Chauves-souris, p. 85

Résumé : où les investigateurs rencontrent le Dr. Robert Huston.

Enjeux : Obtenir des informations sur l'expédition Carlyle et ses membres survivants depuis leur périple en Égypte et au Kenya jusqu'au complot en cours de réalisation.

Proposition musicale :

- Piste 6 - *Murder In Four Parts* de la bande originale du film *Road to Perdition* - Thomas Newman
- Piste 3 - *Just the Feller Murder* de la bande originale du film *Road to Perdition* - Thomas Newman
- Piste 5 - *An Inch of His Life* de la bande originale du film *The Shawshank Redemption* - Thomas Newman
- Piste 15 - *Can We Know the Truth ?* de la bande originale du film *The Oxford Murders* - Roque Banos



Liste des noms typiques - Australie

Prénoms masculins aborigènes :
Adoni
Akama
Alba
Apari
Araluen
Balun
Banjora
Bapp
Baradine
Bardin
Bardo
Barega
Barwon
Berrigan
Berringar
Burnum
Callagun
Cobar
Coen
Collin
Cooba
Coorain
Cowan
Daku
Dalman
Darel
Derain
Dheran
Djakapurra
Djerrkura
Dorak
Dural
Ganan
Gatjil
Gelar
Girra
Jago
Japaljami
Jarrah
Jerara
Jirra
Kakkerlak
Kalti
Kambara
Kami
Kari
Killara
Kioni
Kolet
Kolya
Konol
Koora
Koorong
Kulan
Lowan
Maka
Mallee
Mandu
Marron
Matari
Matong
Mearann
Miki
Minar
Miro
Mogo
Monti
Mowan
Mpetyane
Mudjidell
Mulga
Mullion
Myall
Nalong
Nambur
Napangardi
Nardu
Narrah
Natan
Nerang
Nioka
Noeah
Nowra
Odern
Oglozo
Orad
Parri
Petyarre
Pindan
Pindari
Taree
Tuart
Tuki
Uwan
Warra
Warrain
Warrigal
Warrun
Wirake
Wirrin
Woorak
Woorin
Wubugwubuk
Wululu
Yarran
Yarrawah
Yileen
Yuka
Yuri

Prénoms féminins aborigènes :
Akala
Akuna
Alba
Aleah
Alinga
Alkina
Alkira
Allira
Allora
Allunga
Amarina
Anka
Apanie
Araluen
Arana
Arika
Arinya
Arnurna
Arora
Bakana
Bambra
Bara
Barina
Barite
Barrandura
Beeree
Bega
Bertana
Binda
Calca
Camira
Carina
Cathy
Combara
Coolalie
Coorah
Coreen
Corowa
Darri
Eerin
Ekala
Elanora
Eleebana
Ellin
Elouera
Gedala
Ghera
Gulara
Gurley
Guyra
Gymea
Hanya
Iluka
Iona
Jannali
Jinchilla
Jirra
Junee
Kadee
Kadla
Kaiya
Kalinda
Kalla
Kamballa
Karri
Karuah
Katina
Katyin
Kay
Kayle
Kayleigh
Kiah
Kilkie
Killara
Kimba
Kindilan
Kira
Kirra
Kolora
Koorine
Kora
Korra
Kyeema
Kylie
Lakkari
Lamilla
Lani
Lark
Layaleeta
Leena
Leewana
Leigh
Lemana
Leura
Lira
Loorea
Lurnea
Maiya
Mallana
Mani
Manilla
Manya
Marinna
Mayrah
Meera
Mereki
Merinda
Merri
Miah
Mincarlie
Minkle
Miriyan
Mirrin
Moree
Myndee
Myuna
Nadda
Nama
Nandalie
Nara
Naretha
Nerida
Niley
Noora
Nunkeri
Olba
Olono
Orana
Pangari
Patya
Pengana
Peta
Pierah
Pilar
Pinterry
Pipipa
Quarralia
Quoba
Rata
Tai
Talia
Talitha
Tallara
Tally
Talya
Tarana
Tarra
Tathra
Tatya
Tinka
Tirranna
Toora
Ulla
Umina
Waminda
Wanda
Waratah
Warrah
Warrina
Weema
Wilga
Willa
Woorak
Wyuna
Yani
Yara
Yaralla
Yarrah
Yindi
Yooralla
Yungara

Fiche résumé Chine

Quelques références musicales supplémentaires pour ce chapitre :

- Bande originale du film *Crying Freeman*, par Patrick O'Hearn
- Bande originale du film *Crouching Tiger, Hidden Dragon*, par Tan Dun
- *Songs From Peking Opera* de China World Music
- *Phases Of The Moon – Traditional Chinese Music*
- Bande originale du film *In The Mood for Love*

Les scènes clés :

La numérotation est aléatoire et dépend des décisions des joueurs.

- Scène 1 : visite du ***Tigre Trébuchant***
- Scène 2 : les bureaux de l'honorable Ho Fong
- Scène 3 : la maison de Ho Fong
- Scène 4 : rencontre avec Mu Hsien
- Scène 5 : rencontre avec Jack Brady
- Scène 6 : l'île du Dragon Gris

Scène 1 : visite du Tigre Trébuchant

Emplacement : 10 Lantern Street, quartier industriel, nord-est de la colonie internationnale, Shanghai p.33

PNJ : Fergus "McChum" Chum p.34 ; piliers de bars et dockers ; Isoge Taro grimé en contremaître aviné.

Les pistes principales du chapitre chinois

Références	ADJ	Origine
Pistes et indices new-yorkais		
ADJ-NY-03	Boîte d'allumettes	Chambre 410
ADJ-NY-04	Photographie d'un yacht (la Dame en noir)	Chambre 410
ADJ-NY-11	Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington
—	Entretien J. Kensington	J. Kensington
Pistes et indices anglais		
—	Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew
—	Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices égyptiens		
ADJ-CA-04	Reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition (lettre "AP")	Demeure d'Omar Shakti
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
—	Pyramide Inclinée : la carte hémisphérique	Pyramide Inclinée
Pistes et indices kenyans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
ADJ-KE-02	Livre de compte de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)
—	Entretien Nails Nelson	Nails Nelson
Pistes et indices australiens		
ADJ-AU-02	Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
—	Dieux de la Réalité	Manuscrit Huston
ADJ-AU-08	Lettre de Penhew	Bureau de Huston
Pistes et indices chinois		
—	Bar du Tigre Trébuchant	Chambre 410
—	Entretien Fergus Chum	Bar du Tigre Trébuchant
—	Surveillance Ho Fong	Ho Fong
ADJ-SH-01	Extrait des registres de Ho Fong	Ho Fong Import
—	Demeure de Ho Fong	Demeure Ho Fong
—	Entrepôt de Ho Fong Import	Ho Fong Import
—	Poste centrale, facteur de l'entrepôt de Ho Fong	Poste centrale, Ho Fong Import
—	Entretien Choi Mei-ling	Choi Mei-ling
ADJ-SH-02	Témoignage de Jack Brady	Brady, McChum, Hsien
—	Dame en noir, Vent d'Ivoire	Capitainerie
ADJ-SH-03	Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew	Île du Dragon Gris
ADJ-SH-04	L'étrange encart publicitaire d'un astrologue	Presse
ADJ-SH-05	Le Club des navigateurs partiellement détruit	Presse
ADJ-SH-06	Incendie sur Chin-lang Road	Presse
ADJ-SH-07	Meurtres sur Lantern Street, « chauve-souris géante »	Presse
ADJ-SH-08	Quelques mots griffonnés	Chine Nouvelle
ADJ-SH-09	Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres	Les sept Livres Cryptiques de Hsan
—	Visite, questions, aide à la traduction	Musée de Shanghai
—	Entretien Mu Hsien	Mu Hsien
—	Entretien Chu Mi	Chu Mi
—	Entretien Isoge Taro	Bar du Tigre Trébuchant
—	Agents de Lin Tang-yu	Bar du Tigre Trébuchant
—	Entretien Lin Tang-yu	Lin Tang-yu
—	Entretien M. Lung	M. Lung

Résumé : où les investigateurs rencontrent un contact de Jack Brady qui pourrait bien devenir le leur également.

Enjeux : apprendre que Jack Brady a survécu à l'expédition ; gagner un nouvel allié ; en apprendre plus sur le culte local et ses activités en mer de Chine.

Propositions musicales :

- Piste 6 - *Shang Shuang Yan* de la bande originale du film *In The Mood For Love* - Deng Bai Ying
- N'importe quel morceau de "musique aigrelette" dans le style de Li Jinhui

Scène 2 : les bureaux de l'honorable Ho Fong

Emplacement : entrepôt dans la rue Kaoyang, quartier industriel, nord-est de la colonie internationnale, Shanghai p.35

PNJ : Ho Fong p.35 ; administratifs obséquieux ; facteur ; sbires du culte p.24

Résumé : où les investigateurs rencontrent un ennemi particulièrement redoutable.

Enjeux : jauger l'adversaire. Et, moyennant quelques indiscrétions, confirmer son appartenance au culte. Mettre la main sur les registres locaux du culte. Découvrir ou avancer sur la piste des pièces technologiques inquiétantes.

Proposition musicale :

- *Midnight the Stars and You* de Ray Noble et Al Bowlly (la musique des gentlemen psychopathes chère au personnage de Jack Nicholson dans *The Shining*)

Mène à…	Importance
Bar du Tigre Trébuchant	Haute
Navire, la Dame en noir	Haute
Jack Brady, à Hong Kong	Haute
Télégramme d'Elias, de Hong Kong	Secondaire
Ho Fong, Shanghai	Secondaire
Livraisons à Ho Fong Import, Shanghai via le Vent d'Ivoir	Secondaire
Nombreuses livraisons à Ho Fong Import, Chabout, Vent d'Ivoire	Haute
Scarabée, Ho Fong, Aubrey Penhew	Haute
Artefacts égyptiens envoyés à Ho Fong Import, Vent d'Ivoire	Haute
Chine Orientale	Haute
Livraisons à Ho Fong Import	Haute
Livraisons à Ho Fong Import	Secondaire
Jack Brady, à Hong Kong	Secondaire
Livraisons à Ho Fong Import	Haute
Île du Dragon Gris	Haute
Aubrey Penhew	Haute
Fergus Chum	Haute
Jack Brady, Ho Fong et l'Ordre de la Femme Boursouflée, île du Dragon Gris, Dame en noir	Haute
Domicile, entrepôt Ho Fong Import, yacht	Haute
Londres : Fondation Penhew, Vent d'Ivoire ; Égypte : livraisons à Omar Shakti ; Kenya : Livraisons à Ahja Singh (Mombasa) ; Australie : équipement minier à Mortimer Wycroft (Cuncudgerie) ; Shanghaï : Chabout, Vent d'Ivoire	Haute
Carl Stanford, La Femme Boursouflée, Choi Mei-ling	Secondaire
Fusée de Sir Aubrey Penhew et des adresses suspectes	Haute
Courrier adressé à Alfred Penhurst, à bord de la Dame en noir mais adressé au bon soin de Ho Fong Import	Secondaire
Mu Hsien, cache de Jack Brady	Secondaire
Shanghaï : rôle de l'expédition Carlyle, Sir Aubrey, ouverture du portail, Mei-ling, Ho Fong, etc. ; Australie : Huston en Australie	Haute
Île du Dragon Gris, Capitaine J. Savoyard, Ho Fong Import	Secondaire
Ouverture du portail	Haute
M. Lung sur Kaoyang Street	Facultatif
Influence du Mythe, Jack Brady	Facultatif
Jack Brady	Facultatif
Choi Mei-ling, Jack Brady	Facultatif
Chu Mi, projet de Brady	Secondaire
Explications sur l'Œil de Lumière et de Ténèbres	Facultatif
Mu Hsien	Haute
Chu Min, Jack Brady, Ordre de la Femme Boursouflée	Haute
Entrepôt d'Action Sincère, projets et localisation de Brady	Haute
Informations diverses, Chine Nouvelle, Jack Brady, aide de la Marine impériale japonaise	Secondaire
Cherchent Jack Brady et son ouvrage du Mythe ; entretien éventuel avec M. Lin	Secondaire
Nyarlathotep, Femme Boursouflée, île du Dragon Gris, Ho Fong, Carl Stanford, puissante arme secrète, Jack Brady en vie	Secondaire
L'armoire à démons de M. Lung	Facultatif

Les PNJ principaux du chapitre chinois

Nom	Fonction	Rôle	Index
Carl Stanford	Sorcier immortel dégénéré, invité de Ho Fong	Ennemi secondaire	p. 40
Choi Mei-ling	Fille Fleur amie de Jack Brady et otage de Carl Stanford	Neutre	p. 57
Chu Min	Chef de la milice secrète Chine Nouvelle	Allié	p. 53
Fergus «McChum» Chum	Patron du bar du Tigre Trébuchant	Allié	p. 34
Ho Fong	Grand Prêtre de l'Ordre de la Femme Boursouflée et riche marchand	Ennemi principal	p. 35
Isoge Taro	Agent du Mikado et capitaine de la Marine impériale japonaise	Neutre	p. 74
Jack «Brass» Brady	Soldat de fortune et dernier membre sain d'esprit de l'expédition Carlyle	Allié	p. 57
Jules Savoyard	Capitaine de la Dame noire et prêtre mineur de l'Ordre de la Femme Boursouflée	Ennemi secondaire	p. 61
Li Wen-Cheng	Guide et bibliothécaire chrétien	Neutre	p. 32
Lin Tang-yu	Riche esthète, voyeur, sadique et opiomane	Neutre	p. 75
Lung Yun	Astrologue hanté par les démons	Neutre	p. 82
Mu Hsien	Érudit avisé de la Chine traditionnelle	Allié	p. 48
Roger Carlyle	Dément, ancien bambocheur millionnaire et responsable d'expédition	Allié	p. 60
Sir Aubrey Penhew	Pair du Royaume, égyptologue et sorcier endurci	Ennemi principal	p. 73

Scène 3 : la maison de Ho Fong

Emplacement : abords de la vieille ville, extérieur de la colonie internationale dans un quartier calme, Shanghai p.37

PNJ : Ho Fong p.35 ; domestiques, laquais et portier tous acquis à la cause du au culte ; Carl Stanford p.40 ; Ho Tzu-hsi p.41 ; Choi Mei-ling p.57.

Résumé : où les investigateurs pourront découvrir la face sombre de Ho Fong et les activités inavouables que cachent les murailles de son domicile.

Enjeux : trouver Carl Stanford et sauver son otage Choi Mei-ling ; découvrir les bizarreries inavouables de Ho-Fong ; survivre à son *plafond ondoyant* ; piller sa bibliothèque occulte ; le compromettre publiquement.

Propositions musicales :

- Piste 17 - *Farmhouse Basement* de la bande originale du film *Mirrors* - Javier Navarrete

Scène 4 : rencontre avec Mu Hsien

Emplacement : variable (musée de Shanghai p.43, son propre domicile p.48)

PNJ : Mu Hsien p.49 ; éventuellement Jack Brady p.57 ; des activistes de Chine Nouvelle p.56.

Résumé : où les investigateurs rencontreront un allié décisif.

Enjeux : s'allier à Mu Hsien ; retrouver Jack Brady ; apprendre de précieuses informations sur le culte et ses objectifs ; trouver les *Sept Livres cryptiques de Hsan* ; traduire et accomplir le rituel de *l'Œil de Lumière et de Ténèbres*.

Proposition musicale :

- Piste 11 - *The Journey Begins* de la bande originale du film *Crying Freeman* -Patrick O'Hearn

Scène 5 : rencontre avec Jack Brady

Emplacement : variable (pièce secrète de la maison de Mu Hsien, hôtel des Investigateurs, lieu public en journée, maison de thé du *Matin d'automne*)

PNJ : Jack Brady p.57.

Résumé : où les investigateurs entendront le récit d'un survivant de l'expédition Carlyle.

Enjeux : gagner la confiance de Jack ; convenir d'un plan d'action ; retrouver Roger Carlyle.

Proposition musicale :

Piste 10 *Wales* de la bande originale du film *World War Z* - Marco Beltrami

Aides de jeu - scène 1

aucune

Aides de jeu - scène 2

Extrait des registres de Ho Fong	ADJ-SH-01	p. 37 / 92

Aides de jeu - scène 3

aucune

Aides de jeu - scène 4

Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres	ADJ-SH-09	p. 50

Aides de jeu - scène 5

Témoignage de Jack Brady	ADJ-SH-02A	p. 53
Témoignage de Jack Brady	ADJ-SH-02B	p. 53

Aides de jeu - scène 6

Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew	ADJ-SH-03	p. 72

Scène 6 : l'île du Dragon Gris

Emplacement : Atoll situé à cinq cent kilomètres au sud-est de Shangai, mer de Chine p.58

PNJ : Hybrides Profonds p.24, Profonds p.64, ouvriers Profonds maladifs, sectateurs de la *Femme Boursouflée* p.24, Shoggoth-Twsha p.70, Shoggoth p.71, victimes sacrificielles, la Femme Boursouflée (avatar de Nyarlathotep) p.66, Sir Aubrey Penhew p.73.

Résumé : où les investigateurs pénètrent dans le repère où Penhew construit la fusée du grand rituel, sous bonne protection.

Enjeux : survivre sans sombrer dans la folie ; neutraliser Penhew ; détruire le prototype de fusée ; dérégler le chronomètre de marine utilisé pour le *Grand Rituel*.

Propositions musicales :

- Bataille : Piste 2 - *Marathon* de la bande originale du film *300 : Rise of an Empire* - Junkie XL
- Bataille : Piste 10 - *Fire Battle* de la bande originale du film *300 : Rise of an Empire* - Junkie XL
- Bataille : Piste 13 *Greeks on Attack* de la bande originale du film *300 : Rise of an Empire* - Junkie XL
- Vers la victoire : 15 *Greeks are Winning* de la bande originale du film *300 : Rise of an Empire* - Junkie XL
- La Femme Boursouflée : Piste 22 - *Evy Remembers* (après 1:15) de la bande originale du film *The Mummy Returns* - Alan Silvestri
- Fin de la campagne : *Time* de la bande originale du film *Inception* - Hans Zimmer

Liste des noms typiques - Chine

Prénoms masculins chinois :

Aiguo
Angúo
Bingwen
Bohai
Bolin
Changpu
Chao
Chen
Chenglei
Chi
Chongkun
Chuanli
Déshì
Da
Delun
Dingbang
Dong
Duyi
Fa
Fang
Fengge
Fuhua
Gang
Gen
Guang
Gui
Guoliang
Guowei
Hai
Heng
Hong
Hongqi
Huan
Hui
Hung
Jaw-long
Jiang
Jianguo
Jianyu
Jing
Jinhai
Jun
Kang
Kong
Lei
Liang
Liko
Liu
Lok
Manchu
Mingli
Minsheng
Nianzu
Park
Pengfei
Qi
Qiang
Qingsheng
Qiu
Quon
Rong
Shìlín
Shanyuan
Shen
Shing
Shirong
Shoushan
Shu-sai-chong
Sueh-yén
Tao
Tingzhe
Tung
Wei
Weisheng
Weizhe
Wenyan
Wuzhou
Xianliang
Xiaodan
Xiaosi
Xiasheng
Xing
Xue
Xueyou
Yanlin
Yaozu
Yi
Yingpei
Yongliang
Yongrui
You
Yunxu
Zedong
Zenguang
Zhìyuan
Zhengzhong
Zhihuán
Zhong
Zihao

Prénoms féminins chinois :

Ah Cy
Ah Lam
An
Bik
Bo
Changying
Chenguang
Chu hua
Chunhua
Chyou
Da Chun
Daiyu
Dongmei
Eu-meh
Far
Fung
Hùifang
Hu
Hualing
Huian
Huifang
Huilang
Huiqing
Hwei-ru
Jiahui
Jiayi
Jie
Jinghua
Juan
Kuai hua
Kwong
Lìxúe
Lanfen
Lee
Lian
Lien hua
Lihwa
Liling
Lin
Ling
Liqiu
Luli
Méh-fùnh
Mei
Meifeng
Meili
Meirong
Meixiu
Meizhen
Mingxia
Mingzhu
Mu tan
Ninghong
Nuo
Peijing
Ping
Qiao
Qiaolian
Qingge
Qingzhao
Qiuyue
Renxiang
Rou
Ruolan
Shaoqing
Shihong
Shuang
Shun
Suyin
Sying
Tao
Tu
Weici
Wenling
Wenquian
Xiaodan
Xiaohui
Xiaojing
Xiaolian
Xiaoqing
Xiaotong
Xifeng
Xiu Mei
Xiurong
Xueman
Yín
Yüzhen
Yan
Yanyu
Ying
Yow
Yuèhai
Yuan
Yue
Yu-jun
Yuke
Yun
Yusheng
Zhenzhen
Zhu

Une jauge de menace

Pendant leur enquête, les investigateurs vont immanquablement attirer l'attention des différents cultes qui vénèrent Nyarlathotep aux quatre coins de la planète. La réaction des sectateurs locaux risque d'être particulièrement violente et radicale. Les joueurs comprendront rapidement que la discrétion et l'anonymat seront d'excellents moyens de survie pour leurs investigateurs.

Il peut être intéressant de transposer ces interactions dans un système de jeu. Aussi, nous avons pensé à une jauge de menace qui matérialise, en un temps et en un lieu donnés, la gêne que représentent les investigateurs pour le culte local et la probabilité de réplique de ce dernier.

Le rôle de la jauge est simple : rappeler que le risque de représailles du culte sera d'autant plus important et violent que les investigateurs se montreront indiscrets et chercheront à nuire à ses activités.

Lors de nos parties test, l'effet de dramatisation de ce système a favorisé l'implication des joueurs et l'ambiance de nos parties. Il reste toutefois optionnel et adapté avant tout aux styles de jeu pulp ou investigation occulte.

Le principe général

Lorsque les investigateurs attireront l'attention d'un groupuscule local ou nuiront à ses activités de manière perceptible, le culte répliquera en conséquence. Chaque culte dispose d'une faculté de nuisance appelée potentiel de menace qui dépend de sa localisation (États-Unis, Égypte, Angleterre, etc.) et du nombre de joueurs à votre table de jeu.

Ce potentiel de menace est matérialisé par des dés : les dés de menace. Un récipient : la jauge de menace, disposé sur votre table de jeu et visible de tous servira à collecter ces dés.

Plus l'enquête des Investigateurs attirera l'attention du culte, plus il faudra ajouter de dés dans la jauge. A contrario, lorsque les investigateurs parviendront à effacer leurs traces ou à se faire oublier, on retirera des dés de la jauge.

Les dés de menace pourront être utilisés par le Gardien et optionnellement par les joueurs pour déclencher des effets scénaristiques.

La jauge de menace a donc deux fonctions principales :

- Elle illustre l'attention que porte le culte local aux investigateurs : plus la jauge est remplie, plus le culte focalise son attention sur eux et cherche à leur nuire.
- Elle sert à déclencher des effets de jeu : plus la jauge est remplie, plus les rebondissements scénaristiques sont probables.

Note au Gardien

Ce dont vous avez besoin :
Pour figurer la jauge, il vous faudra un récipient placé sur votre table de jeu, accompagné d'une quinzaine de dés à six faces (les dés de menace). Leur nombre exact est variable et dépend du potentiel de menace décrit ci-après.

Une fiche de suivi de menace (cf p. 35) vous permettra de suivre ce paramètre tout au long de la campagne.



Le potentiel de menace

Le potentiel de menace reflète la capacité de nuisance du culte local, que ce soit par sa localisation, son organisation ou sa dimension. Il est évalué en dés de menace (D).

À chaque nouvelle destination (que ce soit le premier passage des investigateurs ou non), ce nombre de dés est réajusté suivant la table ci-jointe. Afin d'adapter au mieux la difficulté du jeu, il est également adapté en fonction du nombre de joueurs et de la discrétion des investigateurs dans leur périple.

Exemple *: votre groupe, composé de 5 investigateurs, arrive en Australie. À la première séance de jeu, le potentiel de menace est de 7D (1D par joueur + 2D pour la destination). Lors de la seconde séance, si une personne supplémentaire se joint à vous, mais que deux autres sont absents, le potentiel de menace passera à 6D.*

Une fois le potentiel de menace déterminé, on place les dés correspondants sur la table de jeu, non loin de la jauge de menace.

Variations de la jauge de menace

Le niveau de la jauge varie en fonction des actions des investigateurs et des circonstances. Plus ils seront indiscrets, maladroits ou brutaux, plus le Gardien devra remplir la jauge de dés de menace. À l'inverse, plus ils prendront de précautions en cachant leur identité ou en faisant diversion, plus le culte se désintéressera d'eux. Le Gardien retirera alors des dés de menace de la jauge.

Lorsque les investigateurs atteignent une destination qu'ils n'ont encore jamais explorée, la jauge de menace est normalement vide (sauf s'ils ont été

Potentiel de menace

Destination ou condition	Nombre de dés
New York et Australie	Nombre de joueurs + 2D
Londres et Kenya	Nombre de joueurs + 6D
Égypte et Chine	Nombre de joueurs + 8D
Un nouveau joueur rejoint le groupe	+1D
Un joueur quitte le groupe	-1D
Les investigateurs ont été suspectés et identifiés, dans le chapitre précédent	+1D
Les investigateurs ont ouvertement affronté le culte dans le chapitre précédent	+2D

particulièrement remarqués dans un chapitre précédent).

La table des Variations de la jauge, ci-dessous, aidera le Gardien à évaluer les conséquences du comportement des investigateurs.

Limite de la jauge

Le niveau de la jauge de menace ne peut jamais dépasser le potentiel de menace. Cela signifie qu'un culte ne pourra jamais outrepasser les moyens dont il dispose. Lorsqu'on devrait remplir la jauge mais que tous les dés de menace disponibles s'y trouvent déjà, alors on ne fait rien de plus.

***Exemple** : en Australie, tant que le groupe de joueurs ne comporte que quatre personnes, la jauge de menace ne pourra pas dépasser le potentiel de menace de 6D (les 2D de potentiel de menace de l'Australie + 1D par joueur).*

Suspense et temporisation

Il arrivera que vos joueurs se trompent sur l'importance et les motivations des personnages rencontrés dans l'aventure. Ils pourront prendre leur ennemi mortel pour un allié secondaire et réciproquement. Afin de préserver le suspense et garder un intérêt à l'enquête, il est recommandé de temporiser l'évolution de la jauge afin de préserver le suspense, c'est à dire de différer le moment où vous allez rajouter ou retirer des dés de la jauge.

Nous vous conseillons de ne le faire qu'à deux occasions :

- Soit en fin de séance de jeu. Les joueurs pourront alors se faire une idée globale de la pertinence de leur enquête en fin de partie (comme un jeu de chaud-froid),
- Soit en cours de partie, s'il devient soudainement évident pour tous qu'un PNJ questionné/surveillé/neutralisé était bel et bien un membre du culte.

Pour temporiser, le Gardien devra donc garder un compte secret des dés à rajouter/retirer le moment venu. Si nécessaire ce compte secret devra être conservé d'une séance de jeu à la suivante.

***Exemple** : les investigateurs rencontrent Edward Gavigan, larmoyant pour mieux les amadouer. Pendant leur discussion, ils questionnent l'égyptologue et estiment qu'il s'agit d'un allié potentiel. Ils lui confient alors les véritables motifs de leur enquête.*

Cette séquence de jeu devrait rajouter entre +2D et +8D à la jauge de menace (Questionner un membre du culte + Confession des investigateurs).

Si vous rajoutez immédiatement ces dés dans la jauge dès la fin de la discussion, tous les joueurs comprendront immédiatement que Gavigan est rattaché au culte. Le Gardien devra donc inscrire secrètement le gain de dés de menace sur sa fiche de suivi de menace et ne les rajouter dans la jauge qu'au moment opportun.

Pour reprendre l'exemple ci-dessus, imaginons que les confidences des investigateurs valent 5D, le bon moment pour les placer dans la jauge sera :

- *Soit à la fin de la séance de jeu pendant laquelle la discussion aura eu lieu.*
- *Soit quelques séances de jeu plus tard, en pleine partie, lorsque Gavigan avouera aux investigateurs, captifs de la maison Misr, qu'il n'était qu'un traître.*

Variations de la jauge

Exemples de circonstance(s)	Effet(s) sur la jauge de menace
Les investigateurs questionnent un membre du culte	Entre +1 et +3D selon leur aptitude à dissimuler leurs intentions
Confession d'un investigateur à un membre du culte	Entre +1 et +5D selon les connaissances de l'investigateur et la perspicacité de son interlocuteur
Séance d'interrogatoire subie par un investigateur	Entre +1 et +5D selon les connaissances de l'investigateur, sa résistance, la durée et la sévérité de l'interrogatoire
Les investigateurs surveillent les activités du culte	Entre 0 et +2D selon leur discrétion
Les investigateurs s'infiltrent dans un lieu d'activité du culte	Entre 0 et +3D selon l'importance du lieu et la discrétion des investigateurs
Les investigateurs lancent des tiers (forces de l'ordre, enquêteurs privés, gosses des rues, acteurs politiques) sur la piste du culte	Entre +1 et +2D selon la gêne occasionnée et les possibilités de l'attribuer aux investigateurs
Les investigateurs affrontent les membres du culte (fusillade/corps à corps)	Entre +1 et +4D selon les PNJ impliqués et la présence de survivants parmi les sectateurs / témoins PNJ
Les investigateurs neutralisent les ressources du culte (sabotage, enlèvements, corruption, vols et autres exactions inavouables)	Entre +1 et +5D selon la valeur des ressources perdues et l'existence de témoins
Par semaine d'enquête sur place	+1D (+2D s'ils utilisent un interprète ou un guide)
Par séance de jeu après la première	+1D.
Les investigateurs reviennent dans un pays déjà visité	-1D par mois écoulé depuis la dernière visite.
Les investigateurs arrivent dans un nouveau pays	La jauge de ce pays est à 0 (1 ou 2 si un autre culte a prévenu les sectateurs locaux)
Les investigateurs se font oublier (croisière, safari, visites touristiques etc.)	-2D par mois de retraite
Les investigateurs passent pour morts (ou le sont réellement)	-2D par investigateur (prétendument) décédé
Les investigateurs trompent un membre du culte sur leurs intentions	Entre 0 et -2D selon la qualité et la portée de la diversion
Les investigateurs ont porté un coup déterminant aux activités d'un culte local	Entre 0 et -4D
Le Gardien utilise de la Menace	Variable (cf. table page suivante)
Un investigateur utilise de la Menace	Variable (cf. table page 33)

Utilisation de la menace par le Gardien

Dépense	Effet
-1D	Accorde un succès simple automatique à n'importe quel PNJ (sectateur ou non) sur un test de perception (Trouver Objet Caché, Écouter).
-1D	Possibilité de relancer le test raté d'un PNJ (si vous ne partez pas du principe que les dés servent juste à faire du bruit derrière l'écran de jeu).
-2D et +	Accorde une justification (même tirée par les cheveux) pour qu'un témoin surprenne les investigateurs dans une posture délicate (en pleine effraction, en train de menacer un sectateur, en train d'exhumer un cercueil, etc.). Chaque dé supplémentaire utilisé accorde un témoin de plus (trois points pour deux témoins, quatre pour trois témoins, etc.)
-4D	Lors d'une course-poursuite, un PNJ parvient automatiquement à s'enfuir.
-4D	Des Figurants ennemis arrivent en renfort lors d'un combat contre des sectateurs (autant de Figurants que le nombre des investigateurs).
-6D	Une créature ou un PNJ ignore une blessure mortelle qui aurait normalement dû lui être infligée (le Gardien doit alors décrire la cause improbable de l'événement).

L'utilisation par le Gardien

Pour rendre l'utilisation de la jauge plus ludique et ne pas la cantonner à un simple indicateur, nous proposons au Gardien d'utiliser la menace pour générer des effets en jeu.

Pour simuler l'engagement du culte contre les investigateurs, à tout moment, le Gardien peut utiliser tout ou partie des dés de menace que contient la jauge pour influencer le cours de la partie.

En pratique, quand cela se produit, le Gardien commence par indiquer son intention aux joueurs et le type d'effet qu'il compte obtenir (selon le tableau ci-après), les dés sont ensuite retirés du récipient et replacés à son côté : le Gardien décrit alors l'effet aux joueurs.

Lorsque la jauge ne contient plus assez de dés pour produire l'effet recherché, ce dernier ne peut pas être déclenché ; la maison ne fait pas crédit !

Le nombre de dés qui doit être retiré dépend de l'effet attendu ; plus l'effet est contrariant pour les investigateurs, plus son coût est élevé selon le tableau ci-dessus.

Possibilité de contrer le Gardien

Lorsque le Gardien souhaite utiliser de la menace, il doit indiquer au préalable son intention aux joueurs et l'effet qu'il souhaite obtenir.

Les joueurs ont alors la possibilité de contrer cet effet ; il suffit à l'un d'entre eux d'annoncer son intention de contrer l'effet avant qu'il ne se produise (les autres joueurs sont liés par sa décision, même s'ils ne sont pas d'accord).

Le Gardien lance alors devant les joueurs tous les dés de menace qu'il comptait utiliser pour son effet. Chaque dé indiquant un résultat égal ou inférieur au nombre de joueurs présents à la séance de jeu indique un succès pour le Gardien, un résultat de 6 sur un dé n'est jamais considéré comme un succès :

- Si les dés qui indiquent un succès pour le Gardien sont majoritaires, le contre échoue et l'effet recherché par le Gardien se produit bien. En guise de pénalité pour les joueurs, les dés de menace utilisés pour le test sont tous replacés dans la jauge de menace au lieu d'en être retirés.
- Dans le cas contraire, l'effet recherché par le Gardien est neutralisé. En guise d'avantage pour les joueurs, le Gardien ne pourra plus tenter d'obtenir le même effet jusqu'à la fin de la scène et les dés de menace utilisés pour le test sont placés au côté de la jauge ; leur dépense aura été vaine.

Exemple : *les investigateurs talonnent un homme de main de Ho Fong dans une course poursuite sur les quais de Shanghai. Le Gardien, qui sent que le sbire risque bientôt d'être rattrapé, décide d'utiliser de la menace pour le sauver.*

Il annonce alors à son groupe de 5 joueurs son intention de dépenser 4 dés de menace pour permettre à l'homme de main d'échapper à la traque. Coralie, une joueuse, proteste vivement et indique qu'elle souhaite contrer cet effet.

Le Gardien doit alors se saisir des 4 dés qu'il comptait dépenser et les lancer sur la table. Le test indique des résultats de 2, 5, 6 et 6. Seuls les résultats de 2 et de 5 indiquent chacun un succès pour le Gardien puisque ces résultats sont égaux ou inférieurs au nombre des joueurs (5). Mais puisque le Gardien n'a pas obtenu plus de succès (2) que le nombre de dés restant (2), alors son effet est contré et il place les 4 dés lancés à côté de la jauge en grommelant. Quelques tours plus tard, le sbire sera effectivement bien rattrapé, capturé et interrogé.

N.B. : à la fin d'une séance de jeu, n'oubliez pas de relever le nombre de dés présents dans la jauge de menace. Le nombre de dés de menace à côté de la jauge se détermine en soustrayant le nombre de dés dans la jauge au potentiel de menace.

Pour aller plus loin

Si le principe vous inspire, voici d'autres possibilités d'utiliser la jauge de menace.

L'utilisation par les joueurs

Parce qu'il n'y a aucune raison que le Gardien soit seul à s'amuser, nous proposons aussi aux joueurs d'utiliser la menace. Ils devront toutefois en connaître le prix puisque chaque dé de menace ainsi utilisé viendra ensuite alimenter la jauge de menace !

La principale différence avec le Gardien est que le groupe des joueurs ne pourra utiliser de la menace qu'une seule fois par scène.

En pratique, quand un joueur souhaite utiliser de la menace, il prélève des dés de menace dans la pile qui se trouve à côté de la jauge (s'il en reste suffisamment pour produire l'effet qu'il recherche) et les place dans la jauge. Il pourra ensuite décrire l'effet recherché, si besoin en duo avec le Gardien.

Le nombre de dés qui doit être retiré dépend de l'effet attendu ; plus l'effet est avantageux pour les investigateurs, plus son coût est élevé selon le tableau ci-après.

Utilisation de la menace par un joueur (option)

Achat	Effet
Pour 1D	Accorde au joueur de choisir la prochaine piste audio à diffuser pour illustrer une action des investigateurs.
Pour 1D	Accorde une réussite ordinaire automatique à l'investigateur sur un test de Baratin, Charme, Crédit, Intimidation ou Persuasion.
Pour 2D	Accorde une relance sur un test raté.
Pour 3D et +	Détourne l'attention qu'un témoin gênant pendant une dizaine de secondes. Chaque dé supplémentaire acheté détourne l'attention d'un témoin supplémentaire (4D pour deux témoins, 5D pour trois témoins, etc.)
Pour 5D	Fait intervenir 1D6+1 membres des forces de l'ordre dans un délai raisonnable, uniquement possible dans un milieu urbain fréquenté (avec l'accord du Gardien). Le joueur devra fournir une explication crédible.
Pour 7D	(Après approbation du Gardien) Un Investigateur ou un PNJ peut ignorer une blessure mortelle qui aurait normalement dû lui être infligée (le joueur doit décrire la cause improbable de l'événement).

N.B. : l'utilisation de la menace ne doit pas nécessairement résulter d'un consensus entre joueurs, chacun d'entre eux peut librement utiliser de la menace.

Le Gardien ne peut pas contrer l'effet recherché par les héros.

La détermination du culte

On peut s'attendre à ce que le niveau de la jauge traduise à chaque instant la menace qui pèse sur les investigateurs. Mais lorsque le Gardien ou les joueurs vont utiliser la menace, comme décrit ci-dessus, le niveau de la jauge va souvent changer pendant une séance. Parfois brutalement.

Par exemple, imaginons que le niveau de la jauge soit à 8 et que le Gardien utilise 6 dés de menace pour sauver l'un de ses PNJ d'une mort certaine pendant un combat. Le niveau de la jauge passant à deux à la fin du combat, on aurait du mal à expliquer pourquoi soudainement l'ensemble du culte se désintéresserait des investigateurs.

Le niveau de la jauge n'est donc pas un indicateur représentatif de l'acharnement du culte à se débarrasser des investigateurs.

C'est pourquoi nous vous proposons un autre indicateur : la détermination du culte local. Il s'agit d'un indicateur facultatif qui traduit l'intensité avec laquelle le culte local pourchasse les investigateurs. Il est tout à fait possible de jouer avec les règles de menace sans utiliser cet indicateur.

En termes techniques, il correspond au plus haut niveau de la jauge jamais atteint dans un chapitre. Gardez-en une trace visible à l'aide d'un marqueur de points ou bien sur un papier disposé devant la jauge de menace.

***Exemple** : après plusieurs séances de jeu au Caire, la jauge de menace a été successivement remplie des nombres de dés suivants : 0, 1, 2, 1, 5, 8, 12, 6, 4, 8, 10, 3. Puisque le nombre maximum de dés jamais atteint dans la jauge est de 12, on considérera que la détermination du culte en Égypte est de 12, même si le niveau actuel de la jauge n'est que de 3.*

Pour simplifier, considérez que la détermination du culte ne peut qu'augmenter et jamais baisser sauf éradication complète du groupe d'investigateurs par le culte (auquel cas elle retombe à zéro).

Plus la détermination du culte local est élevée, plus les investigateurs seront considérés comme gênants et traqués par le culte qui sera enclin à les supprimer définitivement en mobilisant ses moyens et prenant des risques.

À l'inverse, si la détermination du culte est faible, les investigateurs bénéficient d'un relatif anonymat et peuvent espérer continuer leur enquête sans servir de gibier à leurs ennemis.

Indice de détermination du culte local

Valeur	Implications
0	Le culte local est parfaitement ignorant de la présence des investigateurs.
1-2	Quelques membres du culte ont des soupçons sur la possibilité que des importuns puissent s'intéresser à leurs affaires.
3-4	Le culte se doute que des curieux s'intéressent à ses manigances et donne des consignes de prudence vigilance à ses membres.
5-6	Le culte sait qu'il a affaire à des gêneurs et a une vague idée de l'identité/localisation des investigateurs, il mobilise des moyens limités (ex : un ou deux hommes de main sans compétence, détermination ou équipement remarquable) pour en apprendre plus ou intimider les antagonistes, si besoin en faisant un exemple radical.
7-8	Le culte considère la menace des investigateurs avec sérieux et mobilise des moyens raisonnables (ex : une dizaine de sectateurs compétents, déterminés et équipés) pour les retrouver / se débarrasser d'eux par la violence.
9-10	Les investigateurs concentrent une large partie de l'attention du culte qui va mettre en oeuvre des moyens inhabituels pour les retrouver et les supprimer (ex : une trentaine de sectateurs compétents et déterminés, un ou deux spécialistes de type assassin, espion, traître, créature ou sorcier et des moyens importants de type corruption, véhicules, armes exotiques, influence sociale). Les autres cultes dans le monde peuvent être avertis de la situation.
11 et plus	Les investigateurs concentrent presque toute l'attention et les moyens du culte local (à l'exception de ceux nécessaires à la réalisation du plan de Nyarlathotep) qui cherchera à éradiquer les investigateurs et si possible tous leurs moyens, alliés, relais et traces. Les autres cultes dans le monde seront sûrement avertis du problème.

Marge de manoeuvre du Gardien (avancé)

Détermination du culte local	Limites pour le Gardien
0	Le Gardien ne doit mettre en scène aucune action du culte visant les investigateurs.
1-2	Des seconds couteaux du culte ou des sectateurs mineurs peuvent observer les investigateurs ou leur poser quelques questions
3-4	Quelques membres mineurs du culte peuvent surveiller occasionnellement les investigateurs ou envoyer des sbires pour les suivre.
5-6	Quelques hommes de main suivent les investigateurs et peuvent les intimider par toute formes de violence, y compris mortelle pour faire un exemple.
7-8	Plusieurs sectateurs traquent les investigateurs et sont déterminés à se débarrasser d'eux.
9-10	De nombreux sectateurs recherchent activement les investigateurs pour les tuer. Des assassins, espions, traîtres, créatures ou sorciers peuvent être lancés à leurs trousses.
11 et plus	Le Gardien peut mettre en scène tous les moyens du culte visant les investigateurs.

Le tableau de la page précédente vous donne une idée de la menace que représentent les investigateurs pour l'adversaire, selon la détermination du culte local.

Les mentions dans ce tableau n'ont bien sûr qu'un rôle indicatif.

N.B. : si vous jouez en utilisant la détermination du culte local, à la fin d'une séance de jeu, n'oubliez pas de noter sa valeur pour la séance suivante.

Brider le Gardien

Pour ceux qui voudraient pousser encore plus loin l'expérience, voici une dernière règle optionnelle. Il s'agira de considérer que la détermination du culte local limite le Gardien dans ses possibilités de narration. Plus la détermination du culte local sera basse, moins le culte pourra nuire aux investigateurs. À l'inverse, plus la détermination du culte local sera élevée, plus la palette de représailles du culte sera conséquente et redoutable.

Le tableau ci-dessus présente les limites que le Gardien devra respecter.

Nous espérons que les règles optionnelles que vous choisirez d'utiliser agrémenteront vos parties, n'hésitez pas à les tester pendant votre campagne et à les adapter à vos besoins, selon la sensibilité de votre table de jeu.



Fiche de suivi de menace

Localisation	New York	Australie	Londres	Kenya	Egypte	Chine	Retraite
Date d'arrivée du dernier séjour	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /
Date de départ du dernier séjour	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /	/ /
Potentiel de menace	..... D	..... D	..... D	..... D	..... D	..... D	NA
Temps sur place (semaines)	.....	.....	.....	.....	.....	.....	..... mois
Séances de jeu sur place	.....	.....	.....	.....	.....	.....	NA
Niveau de la Jauge	..... D	..... D	..... D	..... D	..... D	..... D	NA
Points de menace temporisés	..... D	..... D	..... D	..... D	..... D	..... D	NA
Descr. événement temporisé (1)							
Descr. événement temporisé (2)							
Descr. événement temporisé (3)							

Action !

En lisant la campagne des *Masques de Nyarlathotep*, certains passages vous auront sûrement inspirés, qu'il s'agisse des sombres rues de Harlem, des abords marécageux de la maison Misr, des sables d'Égypte ou d'Australie, des ruelles tortueuses du Caire, de la savane kényane et ainsi de suite.

Ces passages sont d'autant plus grisants qu'ils évoquent des références culturelles communes : livres, films, séries, bandes-dessinées, autant de biais qui nous rappellent des émotions. Beaucoup d'oeuvres occidentales ont effectivement placé leurs aventures dans ces lieux pittoresques et nous ont transmis des images comme des sensations. Celles des héros qui se sont illustrés dans ces fictions. Il n'est donc pas surprenant qu'en lisant la campagne, des idées de poursuites héroïques, de combats spectaculaires et de sauvetages dantesques nous viennent à l'esprit.

L'obstacle, c'est que *L'Appel de Cthulhu* n'est pas à proprement parler le jeu de rôles le plus adapté pour interpréter des héros défiant tous les dangers et s'en sortant indemnes. Beaucoup de Gardiens se résoudront à une sobre conformité avec l'oeuvre de H. P. Lovecraft en ne "titillant" jamais l'esprit de grande aventure des joueurs. Lovecraft fait une démonstration évocatrice du résultat qu'on peut ainsi obtenir dans ses célèbres nouvelles *Prisonnier des Pharaons* (1924) et *Les Montagnes hallucinées* (1936). En dépit de leur cadre propice à l'héroïsme, la dureté des conditions (climatiques, faune/flore, adversaires etc.) cantonne de manière crédible les protagonistes de ces fictions à des comportements relativement sobres.

Nous vous proposons cependant de faire vivre à vos joueurs une expérience sensiblement différente : celle de l'Aventure avec un grand "A" !

L'expression *pulp* vient spontanément à l'esprit lorsqu'on décrit la campagne des *Masques de Nyarlathotep*. Ce terme renvoie à un format de revues de poche populaires aux États-Unis au siècle dernier. Par métonymie, on associe volontiers le mot aux concepts d'aventure, d'héroïsme et d'exotisme. En effet, les *pulps* mettaient en scène de nombreux personnages haut en couleurs comme Conan le Barbare, Doc Savage, The Shadow, Zorro, toujours enclins aux plus improbables prouesses. Lovecraft s'est d'ailleurs fait remarquer dans l'une de ces revues dès 1923 : la célèbre *Weird Tales*. Même si son style ne place évidemment pas ses personnages sur un podium de fiers défenseurs de veuves et d'orphelins, l'idée de replacer la campagne des *Masques de Nyarlathotep* dans un contexte plus héroïque est un clin d'oeil affectueux au maître.

Action ! vise à insuffler une dimension héroïque et parfois épique à la campagne sans reléguer au second plan sa dimension d'horreur métaphysique. Si les *Aventuriers de l'Arche perdue* et *Stargate* ont pu rencontrer leur succès dans cette association sur grand écran, *Les Masques de Nyarlathotep* le peuvent aussi autour d'un écran de jeu.



Le *hard pulp*

Les règles de *L'Appel de Cthulhu* proposent déjà une manière d'insuffler un vent d'aventure dans vos parties : le recours au style de jeu *Aventures pulp* (*Manuel du Gardien, p.424 et 426*). Cela consiste principalement à augmenter le nombre de points de création des investigateurs et à jouer sur les *points d'Aplomb* dans l'espoir que ceci les préservera des dangers mineurs qu'ils affronteront. Nous ne vous dissuaderons en aucun cas d'employer le style *pulp* pour faire jouer la campagne. Le *hard pulp*, quant à lui n'est pas un nouveau style de jeu en termes de règles : c'est un parti pris narratif, une proposition pour réconcilier héroïsme et le genre *Investigation occulte*.

Lorsqu'on fait cohabiter deux thématiques aussi fortes que l'horreur métaphysique et l'héroïsme *pulp*, il faut s'attendre à des difficultés. La première étant la fâcheuse tendance de ces thèmes à voler la vedette à l'autre ; en respectant à la lettre les canons de l'horreur métaphysique, vous vous rendrez rapidement compte que l'héroïsme *pulp* deviendra un obstacle. Il distrait les joueurs du sérieux de l'introspection et opère de grossières distorsions du monde réel en termes de probabilité et de réalisme. L'inverse est tout aussi problématique : le sérieux et la spiritualité de l'horreur métaphysique risquent de passer en second plan, voire de plomber l'enthousiasme des joueurs qui souhaiteront répondre à l'appel de l'héroïsme. Le style de jeu *Aventures pulp* traite cette difficulté en sacrifiant la dimension d'horreur métaphysique sur l'autel de l'aventure.

Nous vous proposons une nuance dans le traitement de l'héroïsme *pulp* : le passage au *hard pulp*. En quelques références, le *hard pulp* est un genre qu'on peut associer à des films comme *Indiana Jones et le Temple maudit* (1984), *Le Secret de la Pyramide* (1985), *La Momie* (1999), *Sleepy Hollow* (1999), *Sin City* (2005), *Sherlock Holmes : Jeu d'ombres* (2011), la série *Penny Dreadful* (2014), etc.

Il s'agit d'une déclinaison du genre héroïque qui laisse une place importante à des événements funestes, tragiques, et occultes pour opérer un contraste saisissant. Dans le genre *hard pulp*, les évènements sont si sombres et menaçants que les personnages n'ont pas nécessairement besoin d'être des modèles de courage, d'adresse et de moralité pour être considérés comme des héros : le contraste s'occupe de tout à leur place.

Le *hard pulp* se caractérise aussi par son rapport au réel : à la différence de l'héroïsme pur, il prend un soin particulier à ménager la vraisemblance dans sa fiction. Cela n'exclut pas le thème du fantastique, bien au contraire, mais à la différence du genre héroïque qui ne s'encombre pas de justifications au surnaturel, le genre *hard pulp* prend souvent un temps pour donner une explication, même superficielle, au fantastique (d'un point de vue scientifique, sociologique, historique, etc.).



Le *hard pulp* entretient également un rapport assumé avec la mort et la souffrance : les héros (et surtout les seconds rôles) meurent volontiers, dès qu'ils affrontent des risques importants. La torture et les sévices forment une thématique secondaire fréquente, dès lors qu'elle est infligée par les adversaires. Tout ceci achève de rendre compatible le genre *hard pulp* avec la campagne. Voyons maintenant comment l'introduire à votre table.

Aborder le *hard pulp*

Dans *L'Appel de Cthulhu*, la question de l'héroïsme, même en *hard pulp*, ne se pose pas comme dans d'autres jeux de rôles. Le système de résolution est connu pour son côté tranchant, en particulier dans les scènes d'action et d'affrontements. Il n'est pas rare qu'un investigateur décède ou se retrouve gravement handicapé après avoir encaissé un tir d'arme à feu ou avoir fait une mauvaise chute. À l'inverse, les comportements perçus comme héroïques sont ceux qui bravent les risques, illustrant le courage, l'adresse et les valeurs morales des personnages face aux dangers. Les séances d'enquête, de lecture en bibliothèque ou de planque devant de vieux immeubles sont rarement perçues comme telles. On pourrait donc penser que système de jeu de *L'Appel de Cthulhu* décourage de fait l'héroïsme. Il n'en est rien.

Si vous favorisez la thématique de l'héroïsme dans la campagne des *Masques de Nyarlathotep*, vous devrez tout de même vous préparer à ce que vos joueurs lancent régulièrement leurs investigateurs dans des crapahutages risqués pour leur santé.

Naturellement, personne ne souhaite voir l'ensemble des investigateurs périr dans un safari à la préparation catastrophique ou dans une course poursuite rocambolesque sur un train lancé à une allure d'enfer. Il faudra donc anticiper les effets secondaires de l'héroïsme, y sensibiliser vos joueurs, gérer les risques en cours de partie et enfin assumer ce thème pour lui conserver sa cohérence.

Sensibiliser ses joueurs au *hard pulp*

Annoncer les choses

Pour faire jouer en *hard pulp*, vous devrez d'abord faire comprendre à vos joueurs de quoi il retourne.

Commencez par leur donner quelques références (films, livres, etc.), et exposez clairement les avantages et les inconvénients du genre : les scènes *hard pulp* laissent des souvenirs mémorables car on y affronte de grands risques mais, en contrepartie, on risque réellement d'y laisser la peau de son investigateur si cela tourne mal.

L'exemple que nous utilisons souvent pour faire comprendre la différence avec le style de jeu *Aventure pulp*, c'est celui de la course poursuite sur un train. Dans les deux cas l'on va sauter de wagon en wagon, en se baissant à la dernière seconde pour éviter les structures métalliques qui défilent à grande vitesse au dessus du train. Simplement, dans le mode *hard pulp*, lorsqu'on tombe entre deux wagons, on ne fait pas que perdre son chapeau en se raccrochant providentiellement à l'échelle… on meurt.



Parler du sujet avant la création des personnages de la campagne, c'est aussi permettre aux joueurs de consacrer quelques points à des compétences physiques (Athlétisme, Nager, Grimper, Sauter, etc.) qui, pour une fois, seront améliorées sans mauvaise conscience.

Faire des exemples

Nous avons rappelé plus haut la réalité des risques physiques dans le cadre des scènes *hard pulp*. Pour illustrer ce risque tout en laissant une chance aux joueurs, nous vous conseillons de recruter un ou deux PNJ "témoin(s)" pour votre première scène *hard pulp*. Leur rôle sera de se jeter avec insouciance vers les risques de la scène et de servir d'exemples pour les joueurs si la chance n'est pas de leur côté. En observant comment ces PNJ vont se débrouiller/échouer, chaque joueur devrait pouvoir estimer si son investigateur pourra en faire de même.

L'utilité du PNJ "témoin" est d'éviter tout quiproquo sur la difficulté : ces moments où il est évident pour le Gardien que la situation est risquée. La démonstration par l'exemple est alors un excellent auxiliaire aux descriptions du Gardien. Mais il n'est pas forcément nécessaire que les PNJ "témoins" se blessent ou trépassent lors de la démonstration, il n'y a pas non plus de règle sur le camp d'origine des PNJ (alliés ou ennemis feront d'aussi bons témoins). L'avantage d'employer des PNJ alliés en tant que PNJ "témoins", c'est que vous pourrez utiliser ce prétexte pour demander à un joueur volontaire de réaliser les tests du PNJ à votre place : c'est un moyen particulièrement pédagogique pour faire réaliser la difficulté d'une tâche.

Exemple : *vous avez envie de proposer une scène de course poursuite en voiture comme première scène hard pulp. Comme tous les films du genre le rappellent, ce sera un excellent moment pour :*

- *Se tenir debout sur les marchepieds extérieurs du véhicule ;*
- *Tirer à travers les vitres au lieu de perdre du temps à les ouvrir ;*
- *Tenter de sauter sur le capot d'un véhicule adverse en se raccrochant aux essuie-glaces ;*
- *Aborder les virages à 90 km/h en percutant le véhicule ennemi pour lui faire quitter la route, etc.*

Pour que la scène et les Investigateurs ne finissent pas encastrés trop rapidement dans un mur de briques, n'hésitez pas à mettre en scène des PNJ adversaires qui tenteront ces actions avant que vos joueurs n'y pensent. Lorsqu'un ennemi chutera de son véhicule en pleine course et que la voiture de police qui les accompagne finira dans un ravin en contre-bas après une série de tonneaux, vos joueurs devraient comprendre que la scène n'est pas un simple décor exotique du scénario, mais bien une épreuve redoutable qu'ils doivent affronter. Ou fuir.

Il n'est pas nécessaire d'utiliser des PNJ témoins lors de chaque scène *hard pulp* dangereuse ; pensez-y ponctuellement, en particulier si vous avez l'impression que vos joueurs sont en train de se rapprocher d'un danger majeur de la scène. L'idée n'est pas de les dissuader d'affronter ces dangers, bien au contraire, mais de leur faire réaliser le niveau de risque qu'ils vont affronter.

Les seconds rôles casse-cou

Il s'agit d'une déclinaison du PNJ "témoin" abordé ci-dessus. C'est un PNJ neutre ou allié avec un profil plutôt physique, qui va accompagner le groupe pour toute raison valable. Comme son nom l'indique, l'utilité d'un second rôle casse-cou est sa fâcheuse tendance à se placer volontairement ou involontairement dans les situations les plus périlleuses. Son utilité est triple :

- PNJ "témoin" *ad hoc* ;
- Déclencheur de scènes *hard pulp*, puisqu'il entraînera systématiquement les investigateurs dans les situations les plus mouvementées, où les personnages devront se comporter en héros pour le sauver ;
- Investigateur de rechange au cas où l'un de vos joueurs perdait le sien loin de toute civilisation.

Le risque principale avec ce type de PNJ, c'est qu'il devienne si emblématique qu'il en vole la vedette aux investigateurs. Pour éviter cela, évitez de multiplier ses interventions dans le jeu, ne lui attribuez pas de caractéristiques de jeu surhumaines, ne lui faites pas prendre trop d'initiatives et, lorsqu'il y est contraint, n'hésitez pas à lui faire occasionnellement faire un (très) mauvais choix : il ne doit pas être perçu comme une "boussole à scénario" , mais plutôt comme une sympathique contrainte à gérer.

Enfin, n'hésitez jamais à mettre en avant ses défauts (paresse, bêtise, pingrerie, malhonnêteté, vulgarité, maladresse, suivisme), histoire de rappeler son statut d'anti-héros. Dans le film *Indiana Jones et le Temple maudit*, le personnage de Demi-Lune illustre à sa manière ce type de profil, de même pour Benny ou bien les cow-boys qu'il accompagne dans *La Momie*.

Exemple : *dans l'une de nos campagnes, l'un de ces seconds rôles, voyant tous ses amis tenus en respect par des sbires armés dans un dépôt de Mombasa, n'a pas hésité longtemps avant d'apparaître, un bâton de dynamite allumé à la main et de le faire rouler au milieu des protagonistes médusés…*

Après coup, les survivants, qui ont pu constater quels risques impliquait l'usage du TNT, l'ont interrogé sur ses intentions pour ne l'entendre répondre qu'un "Ça m'a semblé la seule chose à faire ; vous auriez dû voir vos têtes !".

En observant bien, vous vous rendrez compte que la campagne comporte déjà quelques profils de second rôles casse-cou tout trouvés :

- Joe Corey à New York.
- Mickey Mahoney à Londres.
- Ma'muhd au Caire.
- Neville Jermyn ou le colonel Hendicott au Kenya.
- Les professeurs Cowles ou Dodge en Australie.
- Chun Xu ou Lung Yun en Chine.

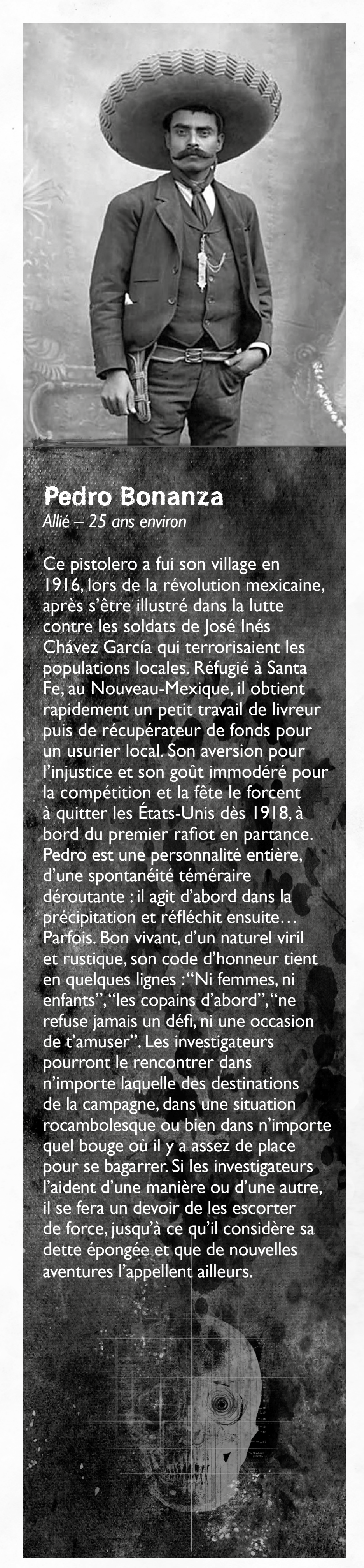
Nous vous proposons également un autre profil de second-rôle casse-cou pour agrémenter votre campagne :

Jouer en hard pulp

Sobriété et hard pulp

Le *hard pulp* est une thématique si exotique qu'on obtient de meilleurs résultats lorsqu'on y recourt avec modération. Si chacune de vos scènes est un nouveau prétexte pour l'action et le danger, votre effet risque de rapidement s'essouffler. Pour conserver l'intérêt de vos joueurs, nous vous recommandons de limiter la fréquence des scènes *hard pulp*.

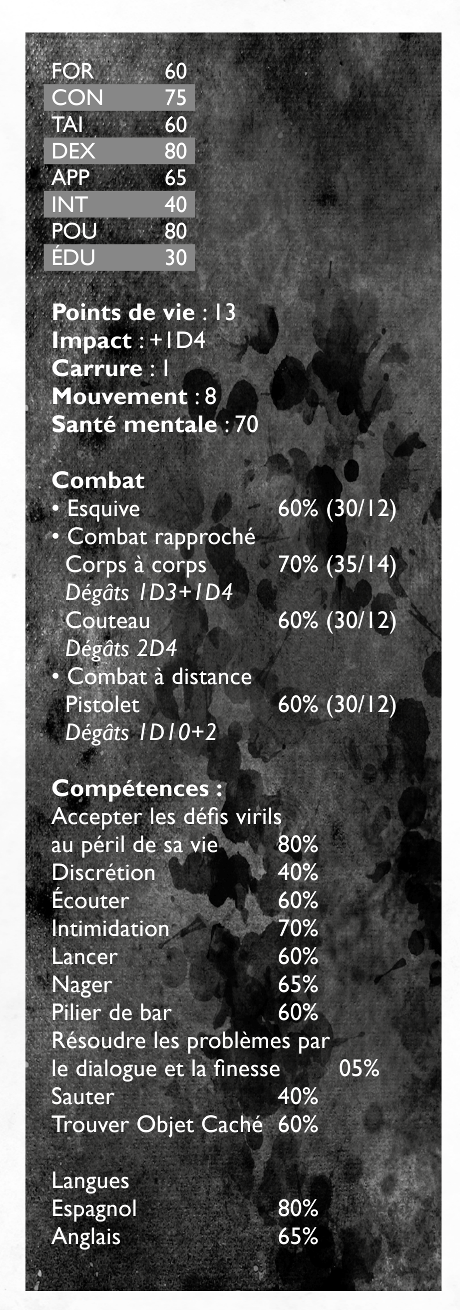
Leur répartition devrait d'ailleurs être considérée sur l'échelle de la campagne dans son entièreté et selon l'ambiance de chaque destination. La thématique fera probablement une ou deux apparitions à New York, elle risque d'être complètement absente à Londres où la thématique de l'horreur métaphysique aura les coudées franches. L'Égypte



Pedro Bonanza

Allié – 25 ans environ

Ce pistolero a fui son village en 1916, lors de la révolution mexicaine, après s'être illustré dans la lutte contre les soldats de José Inés Chávez García qui terrorisaient les populations locales. Réfugié à Santa Fe, au Nouveau-Mexique, il obtient rapidement un petit travail de livreur puis de récupérateur de fonds pour un usurier local. Son aversion pour l'injustice et son goût immodéré pour la compétition et la fête le forcent à quitter les États-Unis dès 1918, à bord du premier rafiot en partance. Pedro est une personnalité entière, d'une spontanéité téméraire déroutante : il agit d'abord dans la précipitation et réfléchit ensuite… Parfois. Bon vivant, d'un naturel viril et rustique, son code d'honneur tient en quelques lignes : "Ni femmes, ni enfants", "les copains d'abord", "ne refuse jamais un défi, ni une occasion de t'amuser". Les investigateurs pourront le rencontrer dans n'importe laquelle des destinations de la campagne, dans une situation rocambolesque ou bien dans n'importe quel bouge où il y a assez de place pour se bagarrer. Si les investigateurs l'aident d'une manière ou d'une autre, il se fera un devoir de les escorter de force, jusqu'à ce qu'il considère sa dette épongée et que de nouvelles aventures l'appellent ailleurs.



FOR	60
CON	75
TAI	60
DEX	80
APP	65
INT	40
POU	80
ÉDU	30

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 70

Combat
• Esquive 60% (30/12)
• Combat rapproché
Corps à corps 70% (35/14)
Dégâts 1D3+1D4
Couteau 60% (30/12)
Dégâts 2D4
• Combat à distance
Pistolet 60% (30/12)
Dégâts 1D10+2

Compétences :
Accepter les défis virils au péril de sa vie 80%
Discrétion 40%
Écouter 60%
Intimidation 70%
Lancer 60%
Nager 65%
Pilier de bar 60%
Résoudre les problèmes par le dialogue et la finesse 05%
Sauter 40%
Trouver Objet Caché 60%

Langues
Espagnol 80%
Anglais 65%

et la Chine seront en revanche les chapitres les plus propices au *hard pulp*, tant leur décor et leurs personnages sont inspirants.

Gérer les contrastes

L'une des caractéristiques saisissante du *hard pulp*, c'est sa faculté à contraster avec la thématique de l'horreur. Ainsi, lorsque vous utilisez les deux thématiques dans votre campagne, l'une accentuera sensiblement l'arrivée de l'autre et vice-versa. Nous vous conseillons simplement de respecter une alternance entre les scènes et moments de jeu qui illustrent les deux thématiques : évitez un mélange des genres.

Nous l'avons expliqué en introduction de ce chapitre : le mélange de l'horreur (et en particulier l'horreur métaphysique) et du *hard pulp* risque d'aboutir à quelque chose de très éloigné de ce que vous pouvez recherchez en termes d'ambiance. Il en ressort souvent une sorte de comique un peu grotesque qui risque de faire décrocher vos joueurs de la gravité de la campagne.

Les films de la série *Evil dead*, le film *Une Nuit en enfer* (1996) et les passages de *La Momie* (1999) où les héros combattent les pires horreurs avec flegme et panache illustrent assez bien ce phénomène.

Pour conserver le meilleur des deux genres, prenez d'abord soin de terminer une scène *hard pulp*, de laisser retomber l'intensité en termes d'ambiance avant d'amorcer et de développer une scène d'horreur et vice versa. Un autre point dont vous vous rendrez rapidement compte c'est le traitement du surnaturel.

Nous vous déconseillons autant que possible de donner un traitement *hard pulp* à une scène où les investigateurs vont découvrir des manifestations du Mythe de Cthulhu. Qu'il s'agisse de grimoires, d'objets impies, de manifestations inexplicables ou de monstres. La raison en est assez évidente : la teinte héroïque du *hard pulp* risque de faire passer ces manifestations comme de simples obstacles ou éléments de décors sur le chemin des investigateurs. Ils risquent de ne pas traiter ces éléments avec la gravité qu'ils méritent, de sous-estimer la difficulté et les dangers parfois insurmontables qu'ils représentent. Aussi, nous vous conseillons de réserver le *hard pulp* **aux seuls moments où les investigateurs affrontent une adversité humaine** (sectateurs, seconds couteaux, espions) **ou naturelle** (animaux sauvages, éléments naturels déchaînés, etc.)

Pour certaines scènes, vous devrez clairement arbitrer sur la thématique à conserver ; par exemple la caverne de l'île du Dragon Gris, l'attaque des vampires de feu du chemin de fer ougandais, la cérémonie sous le Sphinx (si elle tourne à l'action), etc. En effet, toutes mobilisent à la fois des sectateurs et des entités du Mythe.

La rupture entre le *hard pulp* et l'horreur peut se retrouver à différents niveaux : le rythme et le style de vos descriptions, les champs lexicaux que vous utiliserez, les variations d'éclairage dans votre local de jeu (cru ou tamisé), les thématiques d'ambiance que vous diffuserez si vous faites jouer en musique. Si vos joueurs le réclament, il est même possible de symboliser ouvertement le passage d'une thématique à l'autre à l'aide d'accessoires ou de codes convenus (un chapeau porté au bon moment, un court intermède musical, une phrase convenue, etc.) Une fois que vous maîtriserez cette mécanique d'alternance des genres, il sera possible de jouer sur les codes pour surprendre vos joueurs.

Exemple : *imaginons que vous ayez l'habitude de réduire l'éclairage et de parler à voix basse dans les moments où l'horreur n'est pas loin. Lorsque vos joueurs se seront habitués à ces conditions, le moment sera venu de perturber leurs repères.*
Lorsqu'ils seront convaincus que leur voisine de palier est en réalité une dangereuse sorcière et qu'ils tenteront de fouiller son appartement en douce, n'hésitez pas à rentrer dans leur jeu, à tamiser la lumière et à parler à voix basse. Au moment où ils se rendront à l'évidence, comme quoi Miss Purlton n'est pas une servante de Nyarlathotep, n'hésitez pas à rallumer brutalement les lumières et reprendre vos échanges à un volume habituel.

À l'inverse, lorsque vos joueurs s'attendront à lancer leur embuscade sur d'insignifiants secteurs égarés, n'hésitez pas à lancer un thème musical bien inspirant que vous couperez brutalement au moment où ils réaliseront leur erreur et tomberont nez à nez avec un cadavre à demi-digéré entouré de brume. De nombreuses bandes originales marquent ce type de rupture en passant d'un thème paisible à un thème soudainement plus grave ou l'inverse, celles des film Conjuring : les dossiers Warren (2013), Laisse-moi entrer (2010), The Game (1997), The Crow : la Cité des Anges (1996) en proposent quelques exemples.

De cette manière vos joueurs réaliseront que les codes que vous employez pour marquer l'horreur et le *hard pulp* ne sont pas forcément des indicateurs fiables du thème de la prochaine scène du scénario mais qu'ils illustrent en réalité l'état d'esprit de leurs investigateurs.

Témérité et hard pulp

En cours de partie, vos joueurs seront sûrement tentés de faire prendre des risques inconsidérés à leurs investigateurs pendant vos scènes *hard pulp*. Compte tenu des risques de mort violente, le Gardien peut alors juger de réfréner ses joueurs. Dans le détail, nous avons identifié deux tendances :

Bloquer les Investigateurs

Il s'agit de la tentation du Gardien d'entraver arbitrairement les actions des investigateurs en leur imposant des barrières contestables.

Exemple : *les joueurs discutent d'un plan d'attaque frontal de la Boutique Ju-Ju (chapitre new-yorkais) en pleine cérémonie. Le Gardien, qui redoute un bain de sang parmi les investigateurs, va compliquer considérablement leur tâche lorsqu'ils qui cherchent à acquérir des armes pour leur opération. Les armureries sont fermées pour inventaire, leur contact dans la pègre ne répond plus au téléphone, leur oncle chasseur a revendu toute sa collection d'armes le mois dernier et tous les policiers de la ville semblent avoir reçu des directives pour patrouiller devant la boutique.*

Sanctionner les Investigateurs

Une variante du blocage consiste à laisser faire les joueurs mais de leur infliger ensuite un contrecoup injustifié, en raison de son improbabilité, de sa violence et de son côté irrésistible.

Exemple : *les joueurs se lancent dans une folle course poursuite en pousse-pousse dans les rues de Shanghai. Leurs investigateurs ont la mauvaise idée de prendre un raccourci en traversant une procession funéraire alors que le Gardien les a avertis de la sensibilité des autochtones en la matière. Après une série de tests ratés, les joueurs se font alpaguer par la foule en colère mais, alors qu'ils essaient de fuir, le Gardien décide arbitrairement de donner un exemple. Les policiers font irruption par dizaines de toutes les rues adjacentes en menaçant les investigateurs de leurs armes avant de les arrêter et les jeter en prison pour une semaine sans aucune chance de s'en tirer/négocier.*



Vous aurez naturellement compris que nous vous décourageons d'emprunter ces voies pour gérer la témérité de vos joueurs. En plus de remettre en cause la vraisemblance de votre fiction, ce type de réponse risque de générer un gros problème de confiance à votre table. Adoptez plutôt une attitude responsabilisante en laissant à vos joueurs le choix des moyens et actions.

Voici à l'inverse quatre propositions éprouvées pour gérer la témérité de vos joueurs dans une scène *hard pulp* :

Relancer de 10

Pour gérer la témérité des joueurs, il est souvent plus efficace de bluffer. Autrement dit, plutôt que de freiner vos joueurs lorsqu'ils comptent lancer leurs Investigateurs dans une action particulièrement risquée, encouragez-les ! C'est plus déroutant qu'on ne le pense d'être encouragé à faire quelque chose qu'on sait contestable. L'effet de douche froide est assez saisissant selon les joueurs.

Vous pouvez le faire hors jeu ou bien en jeu, par l'intermédiaire d'un PNJ (*témoin* ou *casse-cou* cf. ci-dessus). Ce petit coup de bluff de votre part ne peut qu'avoir des effets positifs :

- Soit il incite les joueurs à renoncer à leur idée et à conserver leurs Investigateurs indemnes.
- Soit ils tentent leur chance malgré tout et apprennent de leur erreur (blessures ou mort du personnage) ou gardent un souvenir impérissable de la scène (comportement héroïque malgré la difficulté importante).

Si vos joueurs ne sont pas des modèles de raison et ignorent vos discrets appels du pied, vous pouvez forcer le trait en recourant à des PNJ manifestement fous ou suicidaires. Le message tragi-comique passe souvent mieux.

Exemple : *dans une course poursuite en moto, la route passe sur un pont de chemin de fer qui surplombe un canyon. Les lattes du pont font sautiller les véhicules, ralentissant la course. L'un des joueurs envisage de lancer sa moto sur la rambarde du pont, large de 40cm, et gagner du terrain sur son adversaire. Il s'agit visiblement d'une idée téméraire. Plutôt que d'annoncer que la rambarde se réduit brutalement à 5cm dans la section de pont suivante (blocage), le Gardien peut au contraire inciter le joueur à réaliser la cascade, tout ça bien entendu dans l'idée de lui faire réaliser in extremis le danger de l'entreprise :*

- *Hors jeu : vas-y, n'hésite pas, tu as quand même 35 en pilotage moto et le test ne demandera qu'un dé malus.*
- *En jeu : le Gardien peut faire s'écrier le PNJ passager de la moto : "Ce que tu devrais faire c'est rouler sur la rambarde ! Moi je vais sauter sur le pont juste avant pour que tu ne tombes pas dans le vide en essayant !"*
- *En jeu et en forçant le trait : lorsque le pilote s'intéresse à la manoeuvre qu'il compte réaliser, le passager (Pedro Bonanza) lui hurle : "C'est une excellente idée, muchacho ! Je vais sauter sur sa moto et l'étrangler, mais d'abord il faut que tu rejoignes cette rambarde à pleins gaz ! Tu peux le faire ou bien tu me laisses prendre le guidon ? Ne t'inquiète pas, j'ai déjà fait de la moto à Chihuahua, enfin... je regardais mon oncle Jorge, mais ça n'avait pas l'air difficile."*

Faire ses tests décisifs devant les joueurs

Compte tenu de la diversité des pratiques de maîtrise, il n'est pas rare de jouer avec des personnes qui sont persuadées que le Gardien fera toujours de son mieux pour empêcher/retarder au maximum la mort des investigateurs. Lorsque celui-ci effectue des tests de compétence pour ses PNJ, il le fait traditionnellement derrière l'écran de jeu, là où personne ne peut vérifier ce qui se passe. Certains joueurs ont donc la certitude que si un PNJ réussit un test particulièrement défavorable aux joueurs au point d'envoyer leur investigateur au cimetière ou à l'asile, alors le Gardien ne tiendra pas compte du test en question.

Pour responsabiliser vos joueurs durant une scène *hard pulp*, il peut être intéressant de réaliser des tests importants devant vos joueurs. Autrement dit, si un PNJ est sur le point de porter un coup fatal à un investigateur, n'hésitez pas à annoncer le score à atteindre avant de lancer vos dés devant tout le monde : c'est une manière radicale de réfréner les comportements suicidaires durant les affrontements. Sans filet de sécurité, on devient généralement plus circonspect. L'inconvénient de cette méthode, c'est qu'elle n'a qu'un effet pédagogique pour l'avenir ; lorsque vous réaliserez votre jet devant le joueur concerné, il sera trop tard pour être moins téméraire...

Utiliser l'Aplomb

L'utilisation des points d'Aplomb est décrite dans le *Manuel du Gardien, p.427*. Le sacrifice de ces points permet de préserver un investigateur d'un péril mortel. Si vous prévoyez des scènes *hard pulp* pour la campagne, n'oubliez pas d'expliquer préalablement le fonctionnement de ces points à vos joueurs. Au besoin, rappelez ces règles au moment d'attribuer les *récompenses*, en fin de chapitre.

La difficulté qui peut se poser avec le sacrifice des points d'Aplomb concerne les oublis et retard d'utilisation.

***Exemple :** l'une des investigatrices amorce un passage bas en biplan dans le camp de l'expédition Clive, en Égypte, dans l'espoir de distraire cette brute de Winfield de loger une balle dans la tête d'un autre investigateur. Elle rate lamentablement son jet de pilotage et ne peut empêcher l'exécution de son camarade. Deux heures de jeu plus tard, les deux joueuses réalisent qu'elles auraient pu utiliser leurs points d'Aplomb.*

La problématique est double :

- *En tant que Gardien, faut-il rappeler aux joueurs leur possibilité d'utiliser des points d'Aplomb lorsque c'est approprié ou bien se l'interdire ? Nous pensons qu'il s'agit vraiment d'une question de circonstances ; soyez souples et n'hésitez pas à en parler avec vos joueurs pour connaître leurs préférences avant que le problème ne se présente.*
- *Est-il souhaitable d'autoriser des "retours dans le temps" lorsque les joueurs réalisent tardivement qu'ils auraient pu employer des points d'Aplomb ? Pour des questions de cohérence évidentes, nous ne le recommandons pas. La marge de tolérance devrait tout au plus se limiter à la scène de jeu en cours tant que les choses restent justifiables en apparence.*

Exemples :

- *Un investigateur est poussé dans le volcan en activité de l'île du Dragon Gris par un hybride sournois ; vous décrivez alors la chute et la mort atroce du personnage au groupe de joueurs. Il ne serait pas très cohérent d'autoriser son sauvetage a posteriori par la dépense de points d'Aplomb : on ne survit raisonnablement pas à ce type de désagrément.*
- *Après une esquive ratée, une investigatrice reçoit un coup d'estoc en plein coeur (réussite critique de l'adversaire) lors d'un duel au fleuret sur le pont de la Dame noire. Elle décède quelques secondes plus tard. Du point de vue de la cohérence de la fiction, l'utilisation de points d'Aplomb a posteriori ne serait pas aussi inapproprié que dans le premier exemple : après tout, aucun autre personnage n'est en mesure de confirmer formellement que le coeur à été touché, ni la mort de l'investigatrice. Son sacrifice tardif de points d'Aplomb pourra justifier que la blessure a été moins grave qu'annoncée, sans entorse inconciliable avec la cohérence du récit.*

Nous vous laissons bien entendu le soin de peser le pour et le contre dans chaque configuration qui se présentera.

Donner une chance d'éviter le danger

Enfin, si vous voulez limiter les risques liés à la témérité des joueurs, vous pouvez également leur présenter discrètement une ou plusieurs solutions alternatives qui permettront à tout ou partie des investigateurs d'éviter le danger. C'est d'ailleurs une excellente idée pour préserver les personnages dont le profil est le moins adapté à la situation. Il ne s'agit pas nécessairement de se désengager de la scène mais, disons, d'accomplir quelque chose d'utile parallèlement.

Exemples :

- *Alerter le reste du groupe ou bien les autorités, alors qu'un investigateur se lance à la poursuite des ennemis ;*
- *Soigner un personnage gravement blessé en début d'affrontement ;*
- *Suivre en voiture et en contrebas les protagonistes d'une course-poursuite sur les toits ;*
- *Fuire un combat pour mettre en sécurité un objet/un personnage vulnérable, etc.*

L'alternative au danger ne devrait jamais être proposée directement par le Gardien. Les joueurs risqueraient de trouver cette démarche trop intrusive, voire directive. Si les joueurs n'y pensent pas spontanément, plutôt que de les laisser sur la touche pendant toute la scène, nous vous conseillons d'amener les choses plus subtilement par le biais de vos descriptions.

Exemples répondant aux situations ci-dessus :

- *Cachée dans l'entrée du bureau de poste, tu observes tes amis fuir la meute de sectateurs enragés sans personne pour intervenir.*
- *Le combat est terrible et chaotique, les râles de ton compagnon blessé ne font que rajouter à ton sentiment de panique.*
- *Entre deux va-et-vient de tes balais d'essuie-glace, tu vois avec stupéfaction la silhouette de ton camarade bondir du toit de l'immeuble et atterrir sur le toit voisin à la poursuite de votre contact. Depuis ton emplacement de parking, tu les perds rapidement de vue.*
- *Tu te rends compte que tes compagnons sont bien trop engagés dans l'affrontement pour pouvoir protéger [nom du PNJ ou de l'objet].*

Assumer le *hard pulp*

Laisser les joueurs se débrouiller

Nous l'avons vu, le style de jeu *hard pulp* va exposer les investigateurs à des dangers physiques et mentaux importants ; certains seront blessés, d'autres handicapés, les restes des derniers seront enterrés. Soyons clairs, ces déconvenues risquent de perturber la fluidité de votre campagne voire d'influer sur la motivation de vos joueurs. Perdre un personnage, ce n'est jamais réjouissant.

Le Gardien peut alors être tenté de voler au secour des investigateurs pour leur épargner les conséquences de leurs actions et du hasard. Typiquement, un Gardien peut décider d'ignorer les règles pour sauver un investigateur alors que leur stricte application aurait vu cet Investigateur mourir. La problématique est récurrente dans les jeux de rôle d'horreur ou de tension : est-ce qu'un MJ doit sauver les personnages joueurs d'un destin tragique imprévu ?

Pour être concis, nous vous recommandons de ne pas céder à cette tentation si vous voulez jouer en *hard pulp* et préserver la saveur particulière de ce style de jeu. Son équilibre réside spécifiquement dans le fait que les dangers qu'on affronte sont consistants et radicaux. Si les joueurs sentent la *main invisible* du Gardien secourir leur investigateur à chacun de leurs actes héroïques, ils auront rapidement l'impression de n'avoir aucun mérite, de n'avoir rien accompli par eux-mêmes, voire d'être les spectateurs passifs d'un spectacle héroïque mis en scène par le Gardien.

Laissez les investigateurs mourir et apprenez à apprécier ces incidents pour ce qu'ils sont : des morts héroïques.

On se souviendra longtemps de Donovan, qui aura sacrifié sa vie pour tenter de sauver le petit Ma'muhd, prisonnier de l'infâme sorcier. Qui se souviendra de John, le héros en carton doublé par vingt cascadeurs dans les scènes risquées ?

Dans la même optique, il serait peut-être souhaitable de mettre les choses au clair avec vos joueurs : s'ils interprètent systématiquement leurs investigateurs de la manière la plus prudente et circonspecte, pesant chaque risque, fuyant à la moindre occasion pour les préserver le plus longtemps possible, le style *hard pulp* ne conviendra sûrement pas à votre table. Il sera alors temps de l'abandonner tout simplement ou bien d'exhorter vos joueurs à montrer plus d'allant, de culot, à prendre plus de risques. Qui sait ? Peut-être se prendront-ils alors au jeu ?

Rebondir sur une perte

Lorsqu'on intègre que le style *hard pulp* génère plus de pertes d'investigateurs que les styles traditionnels de *L'Appel de Cthulhu*, il est nécessaire de prévoir des aménagements. Voici quelques conseils.

N'hésitez pas à faire graviter en permanence de nouveaux PNJ neutres ou alliés autour du groupe d'investigateurs. Impliquez-les au moins superficiellement dans les enjeux de la campagne. De cette manière, si l'un des joueurs perd soudainement son personnage, il aura un choix raisonnable de PNJ de remplacement ad hoc. Ces PNJ peuvent même servir de manière transitoire, le temps de finir une séance de jeu (l'investigateur de remplacement sera alors pensé et créé avant la séance de jeu suivante). Les second rôles casse-cou (cf. ci-dessus) font d'excellents remplaçants. À défaut, les mercenaires, indicateurs, PNJ de second plan, amis, collègues et membres des familles des investigateurs pourront servir de personnages de remplacement. Dans les cas les plus désespérés, de simples témoins, otages, victimes ou passants pourront être interprétés si vous leur trouvez une justification crédible pour suivre le groupe des Investigateurs jusqu'à la fin de la séance de jeu en cours.

Lors de la création des fiches d'investigateurs, n'oubliez pas de rappeler à vos joueurs l'utilité de la compétence **Premier soins**. Elle peut réellement faire la différence sur le terrain. L'implication probable des investigateurs dans la Grande Guerre est une justification toute trouvée pour consacrer quelques points dans cette compétence.

Ne sous-estimez jamais le risque de perte de plusieurs investigateurs lors d'une même séance : la manipulation de dynamite, de matières inflammables ou de grimoires de sorcellerie peut venir à bout de groupes entiers en un temps record. Le risque d'incident auquel on ne pense pas avant qu'il se réalise, c'est la perte d'informations. Un groupe décimé peut être remplacé par des investigateurs flambant neufs si les indices qu'il a découvert attirent l'attention de nouveaux personnages. En revanche, si ces indices cruciaux sont détruits ou irrévocablement perdus, vous aurez beaucoup de mal à trouver une justification cohérente pour poursuivre la campagne. Il est donc stratégique pour vos joueurs de prévoir une procédure de consignation systématique par écrit (journal de bord, etc.), de copie de documents importants et d'archivage en lieu sûr. Idéalement, la tenue régulière de correspondance ou l'échange de télégrammes avec une "base arrière" discrète serait un avantage déterminant (Atherton Press ? Prospero Press ? Le Professeur Cowles et sa fille *?)* Prenez donc soin d'aborder cette problématique avec vos joueurs. Mais en les laissant s'organiser par eux-mêmes. De votre côté n'oubliez pas que le culte dispose d'observateurs et de moyens : si les investigateurs manquent de discrétion dans leurs correspondances, il n'est pas impossible que leur "base arrière" attire à son tour l'attention des adorateurs de Nyarlathotep...

Des propositions de scènes *hard pulp* pour la campagne

Une fois ces concepts bien expliqués et votre groupe bien déterminé à en découdre avec une cohorte de sectateurs à fez rouge voyageant en side-cars, leur assistant capucin juché sur l'épaule, vous pourrez faire jouer en scène votre première scène *hard pulp*. Si vous manquez d'inspiration, vous trouverez ci-dessous plusieurs scènes adaptées à la campagne, organisées par chapitre. Inventer les vôtres ne devrait pas être très compliqué après avoir lu quelques bandes-dessinées du genre ou regardé quelques films inspirants.

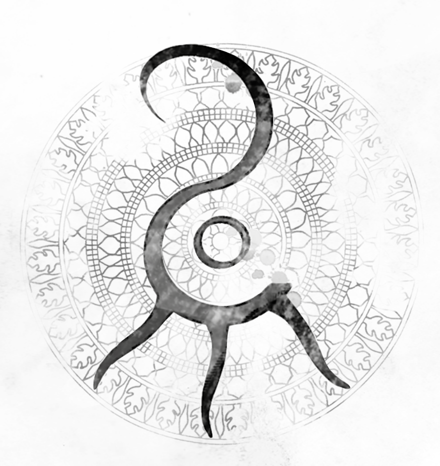
Le genre *hard pulp* est principalement propice aux scènes d'action (poursuites, combats, parcours d'obstacles, etc.) mais il peut aussi illustrer :

Vos scènes de romances (dialogues amoureux aigres-doux inspirés des films *Indiana Jones*, de Evy et O'Connell dans *La Momie* ou de la princesse Leia et de Han Solo dans les épisodes 3 à 7 de *Star Wars*) ;

Vos moments de repos et détente (Safari, parties de poker, virée en avion biplan, etc.),

Les séances d'interrogatoires menées par vos joueurs (pensez à la scène du cintre, avec le personnage du sinistre major Toht dans *Indiana Jones et les aventuriers de l'arche perdue*, ou au général Vogel dans le troisième film de la série).

Vous visualisez votre scène dans les grandes lignes ? Il est donc temps de vous lancer.



Le hard pulp à New York

Pour garder un effet crescendo à la campagne, nous vous conseillons de conserver un traitement relativement sobre pour cette partie de la campagne. Le dépaysement n'en sera que plus frappant dans les chapitres suivants. Plusieurs scènes hard pulp gagnent tout de même à être mise en scène.

Une poursuite urbaine en voiture entre adorateurs de la Langue sanglante et investigateurs :

Éléments pittoresques : les roues crissent, les tireurs grimpent sur les marchepieds des voitures, les passants hurlent et les conducteurs klaxonnent à tout rompre.

Péripéties : un pneu éclate, un sectateur bondit de son véhicule sur celui des investigateurs, un embouteillage conduit la poursuite sur le trottoir, les sirènes de police lointaines se font entendre, un ennemi décroche la malle arrière de son véhicule pour qu'elle tombe sur la route devant celui des investigateurs, la capote de la voiture menace de s'arracher, un camion d'ambulance ou de pompier sépare provisoirement les protagonistes, un clochard ou un enfant traverse la route au mauvais moment, la poursuite croise un passage à niveau au moment de l'arrivée d'un train de marchandises.

Une poursuite à pied dans les rues de New York :

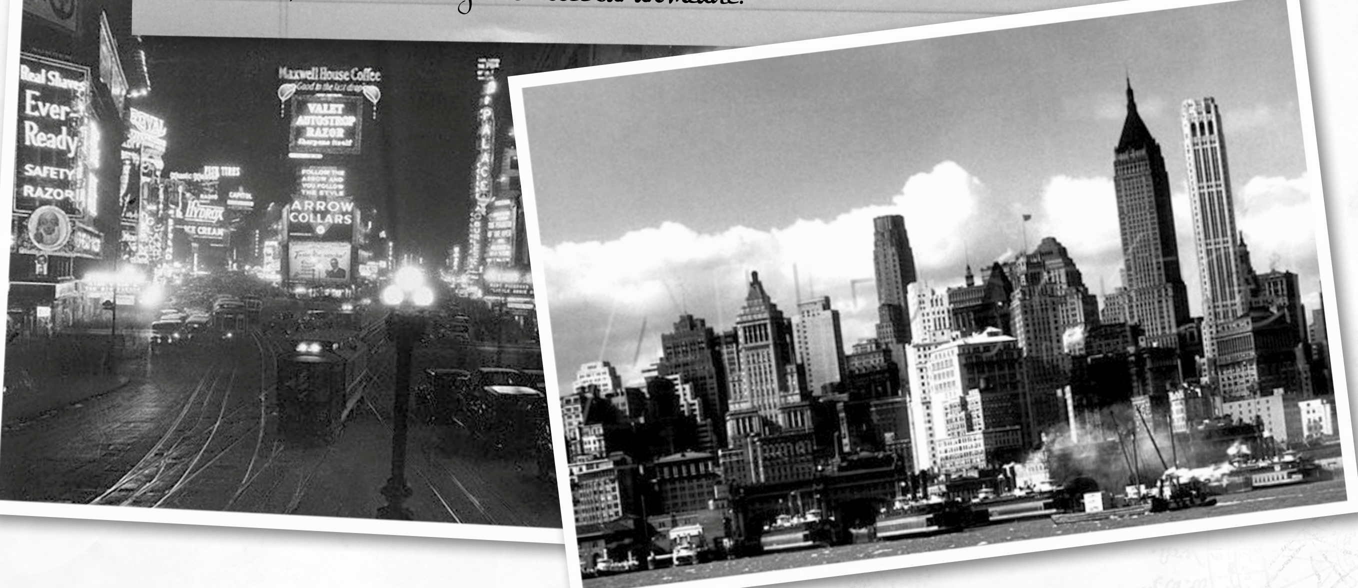
Éléments pittoresques : la neige crisse sous les pas, les protagonistes croisent des passants groupés autour d'un brasero ou des chanteurs de rue, la course fait s'envoler des oiseaux, les ombres des protagonistes se dessinent sur les murs.

Péripéties : la course change de cadre : escaliers de secours, passage sur les toits, égouts, entre deux jardins résidentiels, dans une usine désaffectée, dans une cage d'escaliers, dans un relais ferroviaire, dans un speakeasy ou un restaurant bondé de monde, des passants encombrent la chaussée, deux porteurs de vitre traversent le trottoir au passage de la poursuite, un chien rompt son attache et attaque un protagoniste au hasard, un policier est bousculé, le poursuivi bondit dans un véhicule laissé sans surveillance ou se réfugie dans un tram, le poursuivant arrive dans un lieu fréquenté où beaucoup de monde ressemble au poursuivi, la poursuite débouche sur un tournage cinématographique en plein air, le poursuivant renverse des obstacles dans son sillage, la poursuite passe sur la glace d'un étang gelé.

Effraction chez un PNJ :

Éléments pittoresques : les bruits en provenance de la rue, la musique d'un poste radio ou d'un gramophone, les objets personnels de l'occupant des lieux, les tapis et moquettes qui amortissent les bruits de pas, une cigarette qui finit de se consumer, être surpris par un animal empaillé, des insectes ou animaux nuisibles.

Péripéties : l'habitant des lieux vaque à ses occupations, un animal domestique imprévu, une horloge sonne bruyamment, un veilleur de nuit, une panne de lampe de poche, l'occupant des lieux rentre prématurément, les investigateurs tombent sur un secret honteux, ils égarent un objet personnel sur les lieux, le téléphone sonne, le plancher craque bruyamment, un objet est renversé, une somme d'argent laissée sur un meuble.



Le hard pulp à Londres

À l'instar de New York, le rythme du chapitre londonien devrait évoquer ses habitants connus pour leur flegme et leur calme. Nous vous conseillons de privilégier les thématiques hard pulp les moins tonitruantes. Le paragraphe sur l'effraction ci-dessus pourra vous servir pour la fondation Penhew, l'appartement de Tewfik al-Sayed et les docks de Limehouse pour peu que vous intégriez la teinte égyptienne des lieux. Idem pour les poursuites avec les adorateurs du Pharaon Noir. Souvenez-vous de ne pas forcer sur le hard pulp lors de la visite chez le Peintre de l'Horreur au risque de faire passer Ssathasaa pour un vulgaire monstre-gardien.

Une visite dans le tripot de la Pyramide bleue :

Éléments pittoresques : les senteurs d'épice, de tabac sucré, de café fort, de transpiration et d'encens, les percussions sèches des tambours, les notes aigrelettes des instruments, les conversations en arabe inintelligibles, les regards inquisiteurs des habitués, un animal de compagnie exotique, des tatouages énigmatiques, la clientèle exclusivement masculine, le contact des corps, les danseuses du ventre, les toilettes turques sans papier hygiénique, les turbans, djellabas et babouches, le maquillage des yeux des hommes, un client soulève le bandeau qui lui cache un œil pour examiner une pièce d'une demie couronne, les sabres courbes accrochés derrière le comptoir, les coussins sur le sol, une partie de Mehen (jeu de société).

Péripéties : toutes les conversations s'interrompent lorsque les investigateurs rentrent dans les lieux avant de reprendre quelques secondes plus tard, un défi au bras de fer, un investigateur est pris pour quelqu'un d'autre, une danseuse (Yalesha ?) exerce son art pour les investigateurs, un client enivré colle les investigateurs, une danse du sabre, une bagarre vite interrompue.

La surveillance du Vent d'Ivoire :

Éléments pittoresques : le smog londonien, le carillon de Big Ben, les réverbères à gaz, l'odeur montant de la Tamise, la fumée des usines, les relents d'alcool, une collection de bouteilles, les marins asiatiques, la crasse et la rouille, des réparations en cours.

Péripéties : un matelot du Vent d'Ivoire s'intéresse aux investigateurs, la grue de chargement du cargo est utilisée, un matelot inspecte les environs avec un projecteur de pont défectueux, Lars Torvak en crise d'ivresse, des prostituées sont menées à bord, un chargement en cours, une caisse est renversée, un visiteur inattendu, un cri provenant du navire, un fonctionnaire est soudoyé, le cargo est sur le point d'appareiller, un plongeon dans la Tamise.

Sauvetage à la maison Misr :

Voici une scène particulièrement hard pulp que vous pourrez proposer à vos joueurs si tout ou partie des investigateurs sont capturés par le culte dans le but d'être sacrifiés à la Maison Misr. Il s'agit de tenter de libérer les investigateurs par un groupe d'une quinzaine d'hommes de Scotland Yard dirigés par l'inspecteur Barrington. Préparez exceptionnellement des personnages prétirés de remplacement pour tous les joueurs qui incarneront des bobbies armés de fusils de chasse. Faites jouer la scène au moment où les hommes accostent en barque sur les rives de l'île. Fixez au groupe de policiers un objectif simple : retrouver et protéger les otages dans une limite de temps impartie (temps hors jeu). S'ils échouent, les investigateurs capturés sont condamnés et vous pourrez décrire aux joueurs leur fin tragique.

Éléments pittoresques : le brouillard glacé et les litanies lointaines, d'étranges nuages noirs massés dans le ciel, des crépitements, odeurs et sensations inexplicables, la vie des marais et l'eau saumâtre.

Péripéties : un vigile isolé, une scène de débauche impliquant quelques sectateurs isolés, une flaque de liquide fumant non identifié, un grognement inhumain, des flashs rougeoyants silencieux, un vortex lent se formant dans le ciel, une attaque de fanatiques suicidaires, un policier qui disparaît subitement, une sensation de frôlement soudain, un cri d'agonie glaçant, un policier pris de panique, des sectateurs en fuite.



Le hard pulp en Égypte

L'Égypte est probablement la première destination où la thématique du hard pulp prendra toute son envergure. Les scènes concernées sont très nombreuses et vous pourrez largement vous inspirer de celles qui précèdent pour composer celles de ce chapitre. En voici trois :

La rencontre des Medjaj :

Le mot Medjaj désigne initialement les habitants d'une région du Soudan. Sous l'Égypte antique, les pharaons, reconnaissant la valeur des guerriers medjaj, en ont souvent fait des soldats spécialisés affectés à des missions de patrouille ou de protection requérant une loyauté toute particulière. Avec le temps, le mot est devenu synonyme de police, avant de tomber dans l'oubli. Nous reprendrons l'hypothèse posée par le film La Momie (1999) et repris dans sa suite : les Medjaj ont perpétué leur tradition de protecteurs au service des pharaons et de l'Égypte ; malgré leur dispersion, ils veillent secrètement et combattent, lorsque c'est nécessaire, les forces maléfiques. L'idée est de proposer aux joueurs de rencontrer ce peuple nomade et pourquoi pas d'obtenir son aide pour contrecarrer les plans du Pharaon Noir.

Éléments pittoresques : le côté insaisissable des Medjaj, leur dévouement sans limite à la protection de l'Égypte et de leurs anciens maîtres pharaons, partager la vie des nomades, la faune et la flore du désert, assister à des réjouissances.

Péripéties : se sentir observer, être sauvé in-extremis par un Medjaj, établir un contact avec leur groupe, la traversée initiatique du désert pour rencontrer leurs chefs, les dissensions internes entre groupes medjaj et leur unité radicale lorsqu'ils saisissent la menace décrite par les investigateurs (ils exigeront alors des preuves concrètes), un mirage, les prédateurs du désert (vautours, serpents, scorpions et chacals), lutter contre la déshydratation, survivre à une tempête de sable, la recherche de points d'eau, se voir offrir en épouse la fille d'un chef, être demandée en échange de bétail (personnage féminin), accomplir une épreuve pour démontrer sa vaillance/détermination.

Un affrontement dans les dunes :

Si les Investigateurs gagnent la confiance des Medjaj, il est probable que leur alliance soit d'une manière où d'une autre éprouvée dans le sang. Les nomades pourront ainsi solliciter les Investigateurs pour participer à une infiltration ou à un raid sur le repère d'infâmes ennemis de l'Égypte (de sombres occultistes isolés ou un campement de militaires britaniques par exemple). A l'inverse, il est possible que les Investigateurs demandent l'aide des Medjaj pour affronter une adversité particulièrement conséquente. Par exemple si l'aventure les amène à s'intéresser aux machinations du Culte dans le dédale sous le Sphinx. Rapelons que ces réjouissances réunissent régulièrement des centaines de sympathisants sanguinaires. La troisième aproche est plus fine ; les Medjaj pourraient parfaitement organiser une filature discrète des Investigateurs afin de s'assurer de leur intégrité. Si ces derniers se précipitent sans le savoir dans la gueule du loup, on peut envisager qu'un signal d'alerte puisse rapidement être donné aux Medjaj. Ceux-ci pourront réunir hativement quelques cavaliers vivant au Caire pour voler au secour des Investigateurs. D'une manière ou d'une autre, ces configurations pourront mettre en scène une bataille d'envergure modeste entre Medjaj et Sectateurs.

Éléments pittoresques : les cavaliers Medjaj sur de nobles purs sang arabes ou d'insolites dromadaires, le maquillage noir sous les yeux et les turbans, les archers harcelant l'ennemi, les guerriers à pieds armés de boucliers noircis et de javelines, la lune spectatrice, les dunes profilant une mer immobile, le vent sec du désert, un turban dénoué révèle le visage d'une femme Medjaj parmi les guerriers, l'utilisation d'une corne pour lancer un mouvement armé, les chacals et les fénecs fuyant instinctivement le champ de bataille, l'utilisation du sable dans un combat, le froid mordant de la nuit, les mouvements de cavalerie, le mouvement acrobatique d'un cavalier, le silence des Medjaj dans le combat, décocher des flèches enflammées, la prière suivant la bataille, un remède exotique sur une blessure, les morts alliés à emporter.

Péripéties : prendre les Medjaj pour des renforts ennemis, monter sur un cheval au trot, monter sur un dromadaire, porter assistance à un Medjaj submergés par les ennemis, un tir de longue portée qui pourra terrasser le chef ennemi, des cavaliers alliés quittent la bataille sans prévenir... pour mieux flanquer l'ennemi entre deux dunes, un serpent est dérangé par la bagarre d'un Investigateur et menace les deux antagonistes, un ennemi tente de s'enfuire à pied ou en volant la monture d'un Medjaj, un fin bretteur ennemi défie un Investigateur en faisant danser son sabre autour de lui, un PNJ inattendu est repéré dans la mélée, un sortilège infâme est psalmodié, un investigateur est sur le point d'être capturé/pris en otage, des ennemis offrent leur rédition.

Une infiltration de la plantation d'Omar Shakti :

Les investigateurs, aidés par les Medjaj, pourraient bien s'intéresser aux activités non officielles de la plantation de coton d'Omar Shakti. Ils seraient donc bien inspirés d'infiltrer sa plantation de manière clandestine. Nous vous proposons de situer cette plantation sur l'une des nombreuses îles situées entre le Caire et le détroit du Nil. Au besoin, vous pourrez utiliser un logiciel de cartographie satellite (de type Google Map) pour repérer les lieux et produire vos plans. Idéalement, l'île devrait être approchée par le fleuve, de nuit et en barques. L'exploration qui suivra sera propice à de nombreuses scènes hard pulp.

Éléments pittoresques : le camouflage des corps, l'approche nocturne par le Nil, les papyrus des berges de l'île, les arbres noueux bordant les champs de coton, les champs, les travailleurs apathiques de la plantation.

Péripéties : un bateau à aube remonte lentement le Nil, un mouvement de crocodiles à proximité, un vol d'ibis dérangés par les investigateurs, une patrouille de sectateurs inattentifs, neutraliser des vigiles négligents, la présence d'enfants du Sphinx (p.72), la présence de mercenaires allemands recrutés par Joannes Sprech (expédition Clive, p.53), un véhicule militaire blindé, découverte d'otages innocents, alarme générale, se retirer des lieux discrètement, être traqué par Hetep sous sa forme démoniaque (p.54).

Le hard pulp au Kenya

Le chapitre kenyan est divisé en trois parties : l'arrivée à Mombassa, Nairobi puis le périple vers la Montagne du Vent Noir. Vous pourrez aisément adapter les propositions de scènes qui précèdent aux deux premières parties. Nous ne détaillerons que deux autres passages originaux spécifiques :

L'attaque dans le train :

Il s'agit de l'attaque des investigateurs lors du trajet sur le chemin de fer ougandais. Pour les besoins de la scène, n'hésitez pas à rajouter trois ou quatre wagons supplémentaires à la composition du train évoquée en page 41 : un de première classe, un de seconde et un ou deux wagons de marchandises supplémentaires. Prenez aussi note du fait que le train transporte probablement de nombreux adorateurs du culte de Nyarlathotep venus pour le prochain rituel ; ces derniers ne représentent pas une menace directe pour les investigateurs, ils viennent par dévotion et pour voir leur Dieu, ils ne sont pas forcément armés ni soucieux de neutraliser les investigateurs. Ils pourraient même les assister si leur vie est mise en danger par la terrible attaque des vampires de feu.

Éléments pittoresques : la foule bigarrée de voyageurs, les touristes (adorateurs) qui se démarquent singulièrement de la population locale, la plateforme transportant les populations «noires» derrière le tender de la locomotive, les volutes de fumée de la locomotive, un arrêt impromptu pour laisser passer un troupeau de buffles, la vue paradisiaque de la nature sauvage, le bruit berçant du train, les discussions inattendues avec des passagers venus de l'autre bout du monde.

Péripéties : un chasseur essayant sa nouvelle carabine sur les animaux sauvages depuis la plateforme du dernier wagon, gérer la panique des voyageurs, réaliser que les poignées d'arrêt d'urgence du train ont été sabotées, s'extraire d'un wagon en passant par le toit, remonter le train de toits en toits, affronter les vampires de feu à seaux de sable et pulvérisations d'extincteurs, éviter un bras de ravitaillement d'eau passant au-dessus du train, passer dans un tunnel, se raccrocher à la structure du train pour éviter la chute, calmer un passager frénétique, sauver un enfant livré à lui-même et prisonnier des flammes, décrocher un ou plusieurs wagons du reste du train, éteindre un personnage ayant pris feu, dissuader un homme et son enfant de sauter du train en marche, garder l'équilibre pendant l'arrêt d'urgence du conducteur du train.

Un safari :

Vos joueurs vous proposeront peut-être spontanément de partir en safari dans la savane kenyane. Ne passez pas à côté de l'occasion, c'est une rupture plaisante et ressourçante qui recèle son lot d'aventure.

Éléments pittoresques : la découverte de la faune et de la flore locales particulièrement variées, l'immensité du panorama, la vision saisissante du ciel à la nuit tombée, traquer une proie, les étangs où s'abreuvent les animaux, apprendre des rudiments de survie enseignés par le guide, veillées au coin du feu, poser avec ses trophées de chasse, dépecer une prise de chasse, attacher ses prises sur le capot de leur véhicule, entretenir une arme à feu, se servir de jumelles, croiser une tribu locale.

Péripéties : consommer la mauvaise plante, découvrir que les éléphants ne sont pas des animaux domestiques (surtout en période de musth), gérer une panne sur un véhicule, rencontrer des primates curieux, trouver la trace de grands prédateurs, pister et tendre une embuscade, quand les chasseurs deviennent les proies, gérer une charge de rhinocéros, apprendre à se méfier des hippopotames, une arme s'enraye au mauvais moment, une guimbarde d'adorateurs roule vers le mont Kenya.



Le hard pulp en Australie

Dans ce chapitre vous trouverez plusieurs évènements décrit au paragraphe «Les rencontres du désert», p. 55. L'Australie comporte également un passage particulier illustrant bien le genre hard pulp : l'exploration de la Cité sous les Sables. Cet endroit reclus de la civilisation et de l'histoire des hommes livrera les investigateurs à eux-mêmes. Lorsqu'ils exploreront les lieux, n'oubliez pas d'atténuer votre traitement hard pulp au profit de la thématique de l'horreur lovecraftienne à mesure que les investigateurs se rapprocheront des manifestations du Mythe.

La Cité de la Grande Race :

Éléments pittoresques : les dimensions cyclopéennes des lieux, les distances démesurées à arpenter, le froid sec ambiant, le silence caverneux, la solitude et l'ambiance inhumaine, les bâtiments démesurés de la Cité, le lointain ronronnement des générateurs des Kooris, la configuration absconse des lieux, entendre un sifflement malveillant et lointain, le réconfort paradoxal de revoir un visage humain – y compris lorsqu'il s'agit d'un ennemi.

Péripéties : braver les vols de chauve-souris paniquées, affronter les inexplicables bourrasques de vent qui soufflent par intermittence, tomber sur des ossements humains blanchis, trouver une arme-à-foudre, observer des traces de Polypes Volants, affronter/échapper à un Polype Volant, neutraliser et interroger un lignard isolé, accepter un nuage de lait dans son thé servi par Robert Huston, délivrer des victimes captives, régler un problème avec de la dynamite.



Le hard pulp en Chine

Compte tenu de la situation sociale instable en Chine, il n'est pas rare d'assister à des scènes de violence ou d'action dans les rues de Shanghai. Ce constat est renforcé à mesure que l'on s'éloigne de la concession internationale. Ce contexte favorisera naturellement le hard pulp dans ce chapitre. N'hésitez pas à reprendre et adapter les scènes décrites pour les destinations précédentes. Voici trois propositions supplémentaires.

Opération coup-de-poing :

Partant du postulat que vos investigateurs risquent de s'allier à la milice Chine Nouvelle (et ses 200 membres), il est envisageable que vos joueurs envisagent d'employer la manière forte pour se débarrasser de Ho Fong. En admettant qu'ils arrivent à convaincre Chu Min, ils pourront organiser une véritable opération armée ciblant le prêtre de la Femme Boursouflée. Qu'il s'agisse d'un guet-apens ou d'un raid sur une localisation donnée, la scène promet d'être spectaculaire. Dans tous les cas, la préparation du plan d'attaque sera aussi déterminante que sa réalisation.

Éléments pittoresques : faire des plans, dessiner une carte et y positionner des pions représentant les emplacements des combattants, élaborer des approches tactiques (approche en T, harcèlement, flanquer etc.), trouver un nom de code à l'opération, synchroniser ses montres, passer en revue les combattants, faire un discours pour motiver les troupes, apprendre des rudiments de dialogue tactique par les signes et jouer une scène de jeu avec ces signes sans prononcer un mot, manipuler et utiliser du matériel militaire (tirer au mortier de 60mm), commander une escouade, observer l'ennemi avec des jumelles, donner le top départ de l'opération, submerger d'appels téléphoniques la police locale pour l'envoyer vers d'autres lieux.

Péripéties : partir en repérage, organiser des filatures et des planques, séduire un homme de main de Ho Fong, infiltrer les lieux, se faire comprendre d'un soldat qui ne parle pas notre langue, distraire ou soudoyer les témoins gênants pendant le déploiement des troupes, piéger quelque chose avec une bombe, supprimer les sentinelles discrètement, empêcher un garde de donner l'alarme, gérer les blessés, vérifier si la cible (Ho Fong) a bien été supprimée, gérer une prise d'otage imprévue, quitter les lieux sans se faire prendre, effacer ses traces.

Bataille en mer de Chine :

Le culte utilise régulièrement deux navires pour traverser les océans : la Dame noire et le Vent d'Ivoire ; il serait dommage de ne pas en profiter pour mettre en scène l'abordage de l'un de ces bateaux en pleine mer. Vos investigateurs ont d'ailleurs peut être déjà eu l'idée d'acquérir leur propre navire pour faciliter leurs déplacements et disposer d'une base mobile dans leurs périples. Dans le cas contraire, n'hésitez pas à leur faire de discrets appels du pied lorsqu'ils explorent des lieux comme la capitainerie à New York, les docks de Limehouse à Londres, Port-Saïd en Égypte, le port de Mombasa ou le club des navigateurs en Chine. Il est aussi probable que Chine Nouvelle dispose d'un ou plusieurs rafiots pour ses opérations. Si les investigateurs s'improvisent matelots dans le chapitre chinois, c'est que le moment est venu de leur proposer une scène d'abordage mémorable.

Éléments pittoresques : se servir d'une longue vue, apprivoiser le perroquet de l'équipage, repérer un panache de fumée à l'horizon (la Dame noire n'en produit pas en haute mer), donner des ordres de navigation avec une manette de régime et un tube à voix lorsqu'on est à la barre, préparer des grappins d'abordage, commander l'abordage, se suspendre à la chaîne d'une grue de pont pour se jeter sur la passerelle adverse, pousser un ennemi à la mer, progresser avec un poignard entre les dents, trancher un cordage pour faire tomber une caisse sur les ennemis, sentir l'odeur de la graisse brûlée, livrer un combat dans une coursive, saboter son propre navire pour motiver ses soldats à prendre le navire adverse, un ennemi retourne le harpon d'un baleinier comme une arme, poser un explosif sur la coque ennemie, se glisser par un hublot laissé ouvert pour surprendre les sectataires, mouiller l'ancre adverse pour le forcer à ralentir, intimer aux ennemis l'ordre de se rendre.

Péripéties : se faire passer pour d'innocents pêcheurs pour mieux surprendre sa proie, jeter à la mer une cargaison inutile pour améliorer la vitesse du bateau, une voie d'eau, un incendie ou une avarie, des hybrides profonds se jettent à la mer pour endommager le bateau, un allié tombe à l'eau et peut être sauvé si on lui lance une bouée, un ennemi éventre un filet à poissons pour rendre le pont impraticable, le cuisinier ennemi se joint à la mêlée, le capitaine adverse doit être neutralisé pour déstabiliser ses hommes, affronter le roulis et le tangage, une prostituée emmenée de force à bord du navire ennemi est prise en otage.

Assaut sur l'île du Dragon Gris : Ce moment risque de clôre votre campagne. Il sera probablement divisé en deux parties : l'une jouant l'approche de l'île et la progression jusqu'à l'intérieur du volcan, l'autre jouant la scène finale contre le culte de la Femme Boursouflée et son avatar. Pour les raisons de mélange de styles évoquées plus haut, nous vous déconseillons de donner à cette seconde partie un traitement trop hard pulp : les joueurs grisés par la bataille qu'ils viennent de gagner risqueraient de sous-estimer les risques qui les attendent. En revanche, la première partie sera particulièrement propice à l'action héroïque. Cette séquence pourra illustrer une opération de grosse envergure menée avec le soutien de Chine Nouvelle et réunissant au moins une centaine de ses miliciens.

Si vous vous sentez capable de gérer la situation, nous vous invitons à aborder la bataille sur trois niveau de jeu :

- Stratégique (où les joueurs prennent des décisions collectives devant la carte de l'île, où sont représentées les forces connues). Un tour de table représentera environ 10 minutes en jeu ;
- Tactique (chaque joueur dirige tour à tour le groupe d'intervention dont il dépend). Un tour de table représentera environ 2 minutes en jeu ;
- Personnel (chaque joueur interprète en temps réel son investigateur, mais seulement lors de situations importantes).

Éléments pittoresques : confier sa lettre d'adieu à une personne de confiance, embrasser une dernière fois ceux qui nous sont proches, se camoufler avant la bataille, définir plusieurs groupes d'intervention, trouver un nom de code à l'opération, synchroniser ses montres, passer en revue les combattants, faire un discours pour motiver les troupes, apprendre des rudiments de dialogue tactique par les signes et jouer une scène de jeu avec ces signes sans prononcer un mot, convenir de mots ou d'un bruit de reconnaissance caractéristique, manipuler et utiliser du matériel militaire (tirer au mortier de 60mm), commander une escouade, observer l'ennemi avec des jumelles, donner le top départ de l'opération, débarquer sur la plage ou être parachuté (à la limite de l'anachronisme), crapahuter dans une demi-jungle, allumer un feu de diversion, demander de l'aide urgente avec un pistolet de détresse.

Péripéties : s'infiltrer discrètement, piéger quelque chose avec une bombe, supprimer les sentinelles discrètement, empêcher un garde de donner l'alarme, gérer les blessés, aller vite chercher des munitions pour une batterie de mitrailleuse, renvoyer une grenade avant qu'elle n'explose, garder le contact radio avec les autres groupes, gérer des ennemis qui font mine de se rendre.



Le *hard pulp* générique

Ces suggestions ne sont pas rattachées à un chapitre en particulier.

Les interrogatoires :

Nous parlerons ici davantage des interrogatoires subis par les investigateurs que de ceux qu'ils feront passer. Les propositions couvrent aussi bien les interrogatoires de police que les séances de torture infligées par les ennemis des investigateurs. Gardez à l'esprit que si vous souhaitez conserver une teinte *hard pulp* à une séance de torture, bien qu'un personnage puisse être éliminé en fin d'interrogatoire, il ne faudra pas user de sévices trop moyen-âgeux. Les moyens de contrainte en *hard pulp* se limitent aux coups, écrasements, aux humiliations hollywoodiennes (coups de gants au visage, crachats, cigarette pressée sur le corps, etc.), à quelques coupures symboliques et - paradoxalement - à quelques décharges d'électricité.

Éléments pittoresques : l'attente, la solitude, une pièce sordide et crasseuse, des cafards, un livre épais posé sur une table, l'obscurité rompue par une lampe de faible intensité ou au contraire une lumière crue, une table et deux chaises, des liens (corde, menottes), des sous-entendus inquiétants, la sueur, un seau et une éponge, une serpillière (pour la torture par l'eau ou pour éponger le tortionnaire), des postillons qui accompagnent les cris, des questions auxquelles on n'a aucune réponse, la reprise de l'interrogatoire depuis le début, une succession d'interlocuteurs inconnus, la stratégie du bon et du mauvais flic, des menaces terribles, la perte de tout repère temporel, la proposition d'un café ou d'une cigarette, un long monologue sur un sujet apparemment sans rapport (cf. les dialogues des films de Tarantino ou la scène d'interrogatoire du film *True Romance*), un objet inquiétant posé sur la table en guise d'argument, les sourires froids des tortionnaires, les fausses cajoleries, une musique lancinante passée en boucle (cf. le chant du policier dans le film *Only God forgives*),

Péripéties : les interrogateurs perdent leur sang-froid, un coup de fil interrompt temporairement l'interrogatoire, démonstration d'un des moyens de torture, gérer la douleur, gérer la soif et le manque de sommeil, les tortionnaires libèrent inexplicablement l'investigateur, l'investigateur perd connaissance, des alliés viennent au secours de l'investigateur.

La romance :

Il peut être surprenant d'évoquer ce thème dans le cadre du *hard pulp*, pourtant il a bien sa place, quasi-systématiquement dans les oeuvres du genre. Une scène ne suffit généralement pas à illustrer la romance qui peut se jouer entre un(e) investigateur(trice) et un(e) PNJ (les propositions qui suivent ne s'appliquent pas à une romance entre investigateurs puisqu'il leur appartiendra de la jouer eux-même sans que le Gardien ne s'immisce.)

Éléments pittoresques : sentir son coeur battre la chamade, décrypter les regards, les paroles et les gestes, gérer les actes manqués, être souvent distrait.

Péripéties : se déclarer, se découvrir, gérer l'intimité vis-à-vis des autres personnages, laisser l'autre derrière soi ou bien l'entraîner dans l'aventure, gérer une crise de jalousie (singulièrement fréquentes en *hard pulp*), réussir à se réconcilier, supporter un animal/proche encombrant, rencontrer un membre de la famille qui nous demande des comptes, gérer l'enlèvement de l'autre par le culte, gérer un aspect encombrant du passé de l'autre, protéger l'autre dans un affrontement, gérer une dispute, gérer une séparation, gérer une demande de fiançailles/mariage, gérer une grossesse inopinée, suivre l'autre dans une expérience totalement dépaysante (chasse à courre, leçon de tango, baptême d'un membre de la famille, virée en avion, etc.)

Guide de démarrage

Nous avons souhaité intégrer dans cette nouvelle édition des *Masques* différentes scènes d'introduction pour les investigateurs, situées avant le début de la campagne.

Le but de ces scènes est multiple :

- Permettre aux Gardiens débutants de se familiariser avec les principales règles de jeu ;
- Faire découvrir aux Gardiens chevronnés les modifications de règles apportées à la 7ème édition de *L'Appel de Cthulhu* ;
- Introduire les joueurs en douceur à la campagne pour les Gardiens souhaitant utiliser les personnages prétirés de cette nouvelle édition ou ceux voulant approfondir l'introduction des investigateurs.

Ces scènes ne sont pas figées et peuvent être développées ou modifiées selon les besoins des gardiens.

Scène 1 : l'expédition Carlyle

Cette scène permet à l'investigateur de découvrir les premiers éléments sur l'expédition Carlyle issus de la presse. Elle correspond parfaitement à un investigateur ayant une occupation de type avocat, bibliothécaire, écrivain, professeur, etc.



Vous vous rendez au croisement de la 5e avenue et de la 42e rue, devant les colonnes de la New York Public Library. Vous passez sous la colossale arche pour y pénétrer et vous rendre à l'accueil. Là, vous vous adressez à un employé afin de consulter les archives des six dernières années sur l'expédition Carlyle. Celui-ci vous oriente dans une allée longue de vingt mètres, tout en vous glissant : « Vous trouverez les informations souhaitées dans ce rayon ».



Le joueur doit effectuer un **test de Bibliothèque de difficulté ordinaire** pour retrouver les articles de journaux concernant l'expédition Carlyle, c'est à dire **réussir un jet sous sa compétence Bibliothèque**.

En cas de réussite, le Gardien lit l'encadré ci-dessous et fournit les aides de jeu de l'expédition Carlyle ADJ-INT-03 à ADJ-INT-10.



Après avoir passé plusieurs heures à consulter les journaux des six dernières années, vous avez pu découvrir plusieurs articles de presse retraçant l'itinéraire de l'expédition Carlyle et son destin tragique.



En cas d'échec, le Gardien lit l'encadré ci-dessous :



Vous passez plusieurs longues heures à consulter les journaux de ces dernières années sans déceler le moindre article faisant référence à l'expédition Carlyle.



Scène 2 : rendez-vous avec Harry

Cette scène met l'investigateur sur la piste des crimes rituels commis par le culte de la Langue Sanglante. Elle correspond parfaitement à un investigateur ayant une occupation de type détective privé, inspecteur, policier, etc.



Comme chaque semaine, vous retrouvez votre indic' Harry Stiles dit « la Fouine » à la sortie du bar « Le Sunshine » pour vous tenir informé(e) des derniers ragots de la rue.Vous arrivez à 22 heures dans la ruelle derrière le bar parsemée de bennes à ordures. La ruelle est aussi déserte que malodorante et ce n'est pas dans l'habitude d'Harry d'être en retard pour vos rendez-vous d'affaires.



En attendant dans la ruelle pour son rendez-vous avec l'investigateur, Harry a été assassiné par des sectateurs de la Langue Sanglante qui ont par la suite dissimulé le corps dans une benne à ordures. Le joueur doit effectuer un **test de Trouver Objet Caché de difficulté ordinaire** pour découvrir le corps, c'est à dire réussir un jet sous sa compétence **Trouver Objet Caché**. Comme la ruelle est sombre, le joueur obtient un **dé de malus** pour son jet. Il lance donc un dé de dizaine supplémentaire en même temps que son jet et garde le dé des dizaines donnant le pire résultat (le plus haut).

En cas d'échec, le Gardien lit l'encadré ci-après.



Vous patientez encore 10 minutes sur les lieux du rendez-vous puis, ne voyant toujours pas venir Harry, vous décidez de

Test de compétence

(*Manuel du Gardien* page 74)

Lorsque le Gardien décide qu'une action accomplie par un joueur nécessite un jet de dés pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action, il demande à celui-ci un test de compétence.

À partir de l'action décrite par le joueur, le Gardien choisi **la compétence ou la caractéristique** utilisée ainsi que **la difficulté** pour effectuer un test de compétence.

Difficulté ordinaire : la valeur opposée est inférieure à 50 % ou la tâche est moyennement difficile. Le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa caractéristique ou sa compétence.

Difficulté majeure : la valeur opposée est comprise entre 50 et 89 % ou la tâche est remarquablement difficile. Le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la moitié de sa caractéristique ou de sa compétence.

Difficulté extrême : la valeur opposée est supérieure à 90 % ou la tâche est à la limite des capacités humaines. Le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal au cinquième de sa caractéristique ou de sa compétence.

Un jet de 01 est une **réussite critique** et implique un résultat bénéfique, en plus de la réalisation du but.

Un résultat de 100 est une **maladresse.** Si le seuil de réussite est inférieur à 50, une maladresse a lieu sur un résultat de 96–100. Une maladresse signifie qu'il se passe quelque chose d'imprévu, souvent pire qu'un simple échec.

Dans les deux cas, la nature de la réussite critique ou de la maladresse est laissée à l'imagination du Gardien.

Dé bonus et dé malus

(*Manuel du Gardien* page 81)

Parfois, les circonstances, l'environnement ou le temps disponible peuvent être un handicap comme un atout pour un test de compétence ou de caractéristique. Dans ce cas, le Gardien peut attribuer un « dé bonus » ou un « dé malus ».

Pour chaque dé bonus : lancez un dé de dizaine supplémentaire en même temps que les dés de pourcentage habituels. Gardez le dé des dizaines donnant le meilleur résultat (c'est-à-dire le plus bas).

Pour chaque dé malus : lancez un dé de dizaine supplémentaire en même temps que les dés de pourcentage habituels. Gardez le dé des dizaines donnant le pire résultat (c'est-à-dire le plus haut).

Un dé bonus et un dé malus s'annulent l'un l'autre.

rentrer à votre domicile finir votre soirée. Le lendemain matin, en lisant le New-York Pillar / Riposte, vous apprenez que le corps d'un certain Harry Stiles a été retrouvé éventré et défiguré dans une benne à ordures derrière le bar « Le Sunshine ». D'après les premiers éléments, une agression ayant mal tourné serait la cause du décès, la victime ayant été dépouillée de ses effets personnels.



En cas de réussite, le Gardien lit l'encadré ci-dessous.



Vous remarquez des taches de sang sur le rebord une benne à ordures. Vous vous approchez et soulevez le couvercle de la benne. Vous découvrez le corps inanimé et ensanglanté d'Harry. Ce dernier a été éventré et des marques symétriques ont été soigneusement entaillées sur son front.



Puis le Gardien demande au joueur d'effectuer **un test de Santé Mentale** (0/1D3). En cas de réussite, l'investigateur ne perd aucun point de SAN. Dans le cas contraire, l'investigateur perd 1D3 points de SAN.

Si l'investigateur décide de fouiller le corps, le Gardien lit l'encadré ci-après.



Vous tâtez les vêtements sanglants et poisseux d'Harry à la recherche du moindre indice. Vous constatez avec dépit que son agresseur lui a dérobé ses effets personnels.



Scène 3 : appel à l'expert

Cette scène permet à l'investigateur considéré comme un spécialiste de l'anthropologie ou de l'occultisme d'être sollicité par les forces de police, afin de leur apporter son aide sur les crimes rituels commis par le culte de la Langue Sanglante. Elle correspond parfaitement à un investigateur ayant une occupation de type médecin, psychologue parapsychologue, professeur, scientifique, voire dilettante.



Alors que vous êtes à votre domicile à lire un ouvrage sur les tribus du Pacifique, le bruit de la sonnette d'entrée vous interrompt brusquement. En ouvrant la porte, vous voyez un homme d'une quarantaine d'années se présenter comme le lieutenant Martin Poole, de la police de New York. Vous le faites entrer et vous vous installez tous deux confortablement dans le salon. Poole sort de sa poche de veste une feuille de papier sur laquelle est griffonné un symbole avant de vous la tendre et de vous prier de l'examiner :

« Plusieurs meurtres ont eu lieu ces deux dernières années. Les victimes appartenaient à toutes les couches sociales et vivaient dans différents quartiers de la ville. Elles ont toutes été retrouvées avec ces mêmes marques sur le front. Nous nous sommes assuré de la collaboration du Dr Mordecai Lemming, un ethnologue de Manhattan. Cependant ce dernier n'a pu nous fournir d'informations sur ces marques. Peut-être pourriez-vous nous aider à identifier l'origine de cette marque ? »



Le joueur doit effectuer un **test d'Anthropologie ou d'Occultisme de difficulté ordinaire** pour identifier l'origine de la marque, c'est à dire **réussir un jet sous sa compétence d'Anthropologie ou d'Occultisme.**

En cas de réussite, le Gardien lit l'encadré ci-après.

Santé Mentale

(*Manuel du Gardien* page 138)

Le Gardien demande à un investigateur un test de Santé Mentale lorsque celui-ci est confronté à une situation pouvant menacer son équilibre mental (scène d'horreur, phénomène extraordinaire, etc.)

Le joueur dont l'investigateur est confronté à l'horreur lance 1D100.

Un résultat inférieur ou égal aux points de Santé Mentale actuels de l'investigateur se traduit par un succès. Un test réussi signifie que l'investigateur ne perd pas de points de Santé Mentale ou, au pire, une quantité minime.

Un résultat supérieur aux points de Santé Mentale actuels de l'investigateur se traduit par un échec. Un échec implique toujours une perte de points de Santé Mentale. Son montant dépend du sortilège, du livre, de l'entité ou de la situation en jeu.

Un test de Santé Mentale raté provoque toujours une perte de contrôle chez l'investigateur ; le Gardien peut alors choisir une action involontaire à lui imposer (sursaut de peur, hurlement, stupeur, mouvement involontaire, etc.)

Si un investigateur perd 5 points ou plus en une fois suite à un test raté de Santé Mentale, il subit alors un traumatisme suffisant pour que le Gardien teste son équilibre mental. Le Gardien demande à l'investigateur d'effectuer **un test d'INT**. Si le test échoue, l'investigateur a enfoui le souvenir dans son subconscient et ne devient pas fou. Si le test est un succès, l'investigateur comprend toute l'ampleur de ce dont il a fait l'expérience et devient **temporairement fou.** Il en ressent les effets immédiatement, puis pendant 1D10 heures.

Un investigateur qui perd au moins un cinquième de ses points de Santé Mentale actuels en une seule « journée » de jeu est frappé de **folie persistante.** Aucun personnage n'est capable de refouler une telle perte. Il en ressent les effets immédiatement puis durant tout le scénario, le chapitre ou la campagne.

Une fois la crise passagère terminée, tant qu'un investigateur se trouve dans le fragile état de folie sous-jacente, toute perte nouvelle de points de Santé Mentale, même d'un seul point, entraînera une nouvelle crise.

Lorsqu'un investigateur est atteint de **folie temporaire ou de folie persistante**, le Gardien lance 1D10 et consulte la folie obtenue (ou il la choisit) :

- Dans la table *Folie passagère - Temps réel* (*Manuel du Gardien* page 142) si la crise de folie passagère a lieu pendant une scène où d'autres investigateurs sont présents.
- Dans la table *Folie passagère - Résumé* (*Manuel du Gardien* page 143) dans le cas contraire.

Un investigateur devient **fou de façon permanente et incurable** lorsque son nombre de points de Santé Mentale est réduit à zéro.

Vous examinez le symbole, jusqu'à vous souvenir, tout à coup… Il s'agit de la rune d'un culte dont les origines remonteraient à une secte chassée d'Égypte au temps des pharaons. Le nom du culte est la Langue Sanglante, on le situerait aujourd'hui au Kenya.
L'inspecteur Poole, bluffé par votre savoir, note ces informations dans son carnet avant de vous remercier et de prendre congé.



En cas d'échec le Gardien lit l'encadré ci-dessous.



Vous examinez le symbole et il vous semble l'avoir déjà vu sans vous rappelez précisément dans quelles circonstances.



Si le joueur décide de redoubler le test en indiquant qu'il consulte ses ouvrages pour retrouver la marque, le Gardien lui autorise un **nouveau test d'Anthropologie ou d'Occultisme de difficulté ordinaire.**

En cas de réussite au test redoublé le Gardien lit l'encadré ci-après.



Vous retrouvez dans l'un de vos livres le symbole en question, qui se réfère à la rune d'un culte dont les origines remonteraient à une secte chassée d'Égypte au temps des pharaons. Le nom du culte est la Langue Sanglante, on le situerait aujourd'hui au Kenya. L'inspecteur Poole note ces informations dans son carnet avant de vous remercier et de prendre congé.



En cas d'échec au test redoublé, le Gardien lit l'encadré ci-dessous.



Vous feuilletez les ouvrages de votre bibliothèque à la recherche d'une référence à ce symbole depuis maintenant plus d'une heure. L'inspecteur Poole, déçu par votre manque de résultats, vous remercie cependant et prend congé.



Si le joueur ne redouble pas son test après le premier échec, le Gardien lit l'encadré ci-dessous.



L'inspecteur Poole est déçu de ne pas avoir obtenu d'informations de votre part sur le symbole. Il vous remercie et prend congé.



Redoubler un test

(*Manuel du Gardien* page 76)
Après un échec à un test, un joueur peut redoubler un test pour obtenir une deuxième et dernière chance d'atteindre son but. Ce n'est possible que s'il trouve une justification. Ce n'est pas au Gardien de répondre simplement oui ou non, mais au joueur de décrire les efforts supplémentaires de son investigateur ou le temps passé à la tâche.
En redoublant un test, le joueur joue à quitte ou double. Il donne au Gardien la permission d'employer des conséquences graves si jamais il échoue à nouveau.

Scène 4 : entretien avec Jonah Kensington

Cette scène permet à l'investigateur considéré comme un spécialiste de l'anthropologie ou de l'occultisme d'être sollicité par Jonah Kensington pour étudier la véracité des notes d'Elias et d'effectuer un travail de rédaction et d'organisation sur leur contenu.

Elle correspond parfaitement à un investigateur ayant une occupation de type écrivain ou féru d'occultisme.



Vous êtes convié(e) pour un entretien par Jonah Kensington, le directeur de la maison d'édition Prospero Press spécialisée dans l'occultisme. En arrivant sur les lieux, vous êtes reçu(e) par celui-ci dans son bureau. « Merci d'être venu(e) ! J'ai reçu de la part de Jackson Elias, l'un des auteurs de notre maison d'édition, des notes qui feront l'objet de son prochain livre. Le sujet de ses recherches porte sur l'expédition Carlyle et ses membres. Je recherche un spécialiste en anthropologie (ou occultisme) pour nous aider dans l'analyse et le traitement des notes d'Elias et permettre ainsi la conception du livre dans les meilleures conditions. J'ai retenu deux profils pour ce poste et vous êtes d'un des deux. Afin de déterminer si vous êtes la personne qu'il nous faut, répondez-moi à la question suivante. Que savez-vous de la Langue Sanglante ? »



L'autre candidat retenu par Jonah Kensington est l'écrivain Will Bernstein, auteur de *Cultes et croyances sombres* publié chez Black Arts Publishing en 1923, le concurrent principal de Prospero Press dans le domaine de l'occultisme et de l'étrange.

Les informations ci-dessus peuvent être fournies à l'investigateur si celui-ci le demande à Jonah Kensington.

Le joueur doit effectuer un **test d'Anthropologie ou d'Occultisme de difficulté ordinaire** pour fournir à Jonah Kensington des informations sur le culte de la Langue Sanglante. Le Gardien effectue un **test d'Occultisme de difficulté ordinaire** pour Will Bernstein, le concurrent de l'investigateur (score de 70 dans la compétence **Occultisme**) puis compare les deux résultats afin de déterminer lequel des deux a obtenu le meilleur résultat.

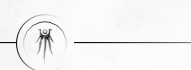
En cas de réussite au test redoublé, le Gardien lit l'encadré ci-dessous.



Vous vous remémorez que la Langue Sanglante est un culte païen existant depuis plusieurs milliers d'années. Il serait particulièrement influent au Kenya et ses membres utiliseraient une arme nommée pranga pour les meurtres ou mutilations rituels. Vous fournissez ces informations à Jonah Kensington.



Si l'investigateur remporte l'opposition, le Gardien lit l'encadré ci-dessous :



Votre interlocuteur semble plutôt impressionné par vos connaissances. Il vous observe un moment avant de prendre la parole :

« Je vous remercie du temps que vous nous avez consacré. Vous semblez correspondre à ce dont nous avons besoin. Nous vous recontacterons très prochainement pour vous informer de la suite de votre candidature. »

Tests opposés

(*Manuel du Gardien* page 80)

Pour effectuer un test opposé, les deux camps déclarent un but mutuellement exclusif : l'un va réussir et l'autre perdre. Chaque camp choisit une compétence ou une caractéristique, qui n'est pas obligatoirement la même. Elles doivent être approuvées par le Gardien.

Les deux camps lancent les dés et déterminent un niveau de succès en comparant leurs résultats à la compétence ou la caractéristique choisie. Le Gardien doit se rappeler que les caractéristiques sont généralement plus élevées que les compétences. Pour cette raison, si un camp choisit une caractéristique, l'autre devrait avoir le choix entre une caractéristique et une compétence. Les tests opposés ne peuvent pas être redoublés.

Un test opposé peut avoir l'un des six résultats suivants :

- Maladresse : les dés tombent sur 100. Si le seuil de réussite était strictement inférieur à 50, un jet de 96 ou plus est une maladresse.
- Échec : le jet est supérieur à la compétence ou la caractéristique (sans être une maladresse).
- Réussite ordinaire : le jet est inférieur ou égal à la compétence ou la caractéristique.
- Réussite majeure : le jet est inférieur ou égal à la moitié de la compétence ou la caractéristique.
- Réussite extrême : le jet est inférieur ou égal au cinquième de la compétence ou la caractéristique.
- Réussite critique : les dés sont tombés sur 01.

Comparer les résultats :

- Une réussite critique bat une réussite extrême.
- Une réussite extrême bat une réussite majeure.
- Une réussite majeure bat une réussite ordinaire.
- Une réussite ordinaire bat un échec ou une maladresse.

En cas d'égalité, le camp ayant la compétence ou la caractéristique la plus élevée l'emporte. Si elles sont toujours à égalité, c'est un match nul, ou les deux camps doivent relancer les dés.

Vous prenez congé de votre hôte et quittez la maison d'édition.



Dans le cas contraire, le Gardien lit l'encadré ci-dessous :



Jonah Kensington vous observe un moment avant de prendre la parole :
« Je vous remercie du temps que vous nous avez consacré. Nous vous recontacterons très prochainement pour vous informer de la suite de votre candidature. »
Vous prenez congé de votre hôte et quittez la maison d'édition.



Scène 5 : séance de boxe

Cette scène n'apporte aucun élément sur l'intrigue de la campagne ; elle permet cependant au Gardien de se familiariser avec les règles de combat. Elle correspond plutôt à un investigateur ayant une occupation de type sportif, policier, militaire, dilettante.



Comme chaque semaine vous vous rendez à la salle de boxe du vieux O' Leary pour vous entrainer avec Luke « The Hammer » Finegan. Vous sortez du vestiaire vêtu d'un débardeur et d'un short en vous dirigez vers le ring pensant retrouver Luke. Une fois sur le ring, vous constatez que ce n'est pas Luke qui vous attend mais un grand gaillard aux cheveux bruns et plus costaud que lui. Le vieux O' Leary vous informe que Luke est malade mais que votre adversaire un certain Joe Corey, garde du corps, souhaitait s'entraîner pour ne pas trop perdre la main. Vous acceptez la proposition et vous enfilez votre paire de gants pour en découdre avec votre adversaire.



L'investigateur et Joe Corey vont s'affronter sur le ring. Le premier à atteindre 0 points de vie s'écroule au tapis, sonné. Comme ils portent des gants, le Gardien peut considérer que celui au tapis récupère 5 points de vie immédiatement, la moitié au bout d'une heure puis la totalité à la fin de la journée.

Pour rappel Joe Corey dispose des caractéristiques suivantes :

DEX 70
Points de vie : 15
• Esquive 75%
• Combat rapproché (corps à corps) 65% (32/13) - *Dégâts 1D3+1D4*

Vous pouvez au besoin consulter l'intégralité de ses caractéristiques dans le livret NewYork page 45.

Si l'investigateur l'emporte sur Joe :



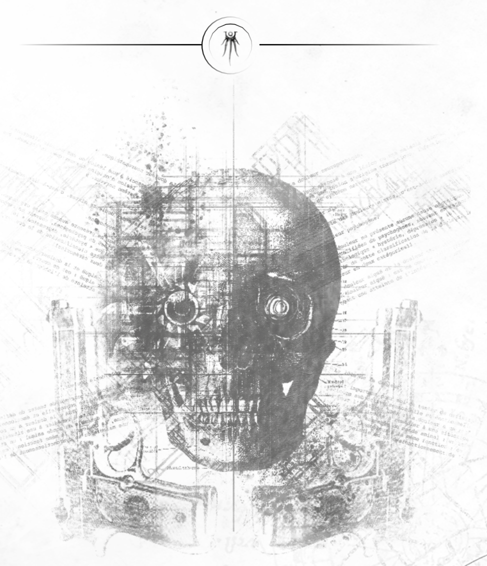
Vous luttez tant bien que mal contre les coups portés par Joe en essayant de lui rendre coup pour coup. La fatigue commence à se faire sentir depuis maintenant quelques minutes. Vous surprenez votre adversaire en lui envoyant un uppercut au menton. Il chancelle et s'écroule au tapis. Vous l'aidez à se remettre sur pied, le remerciez pour ce beau match. Il est maintenant temps de retourner au vestiaire vous changer.



Si Joe l'emporte sur l'investigateur :



Vous luttez tant bien que mal contre les coups portés par Joe en essayant de lui rendre coup pour coup. La fatigue commence à se faire sentir depuis maintenant quelques minutes. Soudain vous êtes surpris par son crochet du droit qui vous envoie illico au tapis, inconscient. Vous reprenez vos esprits au bout de quelques instants, remerciez votre adversaire pour la « leçon » et retournez au vestiaire vous changer.



Combat

(*Manuel du Gardien* page 90)

Les combats sont structurés en rounds, chacun de ces rounds autorisant chaque joueur à effectuer une action. L'ordre d'action des combattants s'effectue par ordre décroissant de DEX ; en cas d'égalité c'est le personnage qui possède la plus haute valeur dans sa compétence de combat qui joue en premier. Les armes à feu prêtes à tirer peuvent tirer à un rang égal à la DEX du porteur +50.

Un personnage peut choisir de retarder son action et d'attendre qu'un autre ait agi. Si cette action conduit plusieurs personnages à vouloir agir de façon simultanée, celui dont la DEX est la plus élevée aura la priorité.

Lorsque leur tour vient, les personnages peuvent employer leur action à :

- Lancer une attaque en utilisant une spécialité de Combat rapproché ou Combat à distance ;
- Effectuer une manœuvre de combat ;
- Fuir le combat ;
- Lancer un sortilège ;
- Effectuer une autre action demandant du temps et peut-être même un test pendant que les autres se battent.

Les tests de combat ne peuvent être redoublés.

Combat rapproché

(*Manuel du Gardien* page 91)

Les attaques rapprochées s'effectuent avec la compétence **Combat rapproché** (corps à corps) et sont résolues en utilisant des tests en opposition. Un personnage qu'on attaque a deux choix simples : éviter ou rendre les coups :

- Si le personnage choisit de rendre les coups, opposez sa compétence de Combat rapproché à celle de l'attaquant:
  1) Si l'attaquant obtient un meilleur degré de réussite, il inflige des dégâts à sa cible.
  2) Si le défenseur obtient un meilleur degré de réussite ou une égalité, il inflige des dégâts à sa cible.
  3) Si tous deux échouent, personne n'inflige de dégâts.
- Si le personnage choisit de les éviter, opposez sa compétence **Esquive** à celle de l'attaquant :
  1) Si l'attaquant obtient un meilleur degré de réussite, il inflige des dégâts à sa cible.
  2) Si le défenseur obtient un meilleur degré de réussite ou une égalité, il esquive l'attaque et ne subit aucun dégât.
  3) Si tous deux échouent, personne n'inflige de dégâts.
- Si la cible ne peut ni éviter, ni rendre les coups, reportez-vous aux règles sur les attaques par surprise, page 95.

Combat à distance

(*Manuel du Gardien* page 91)

Les attaques à distance s'effectuent avec la spécialité appropriée de Combat à distance et sont résolues en fonction du niveau de difficulté déterminé par la portée :

- Portée de base ou moins : difficulté ordinaire.
- Longue portée (jusqu'à deux fois la portée de base) : difficulté majeure.
- Très longue portée (jusqu'à quatre fois la portée de base : difficulté extrême. À noter dans ce dernier cas qu'un empalement ne peut être obtenu que sur un succès critique (un jet de 01).

Tout modificateur supplémentaire se traduit en dés bonus ou malus. Quelques exemples :

- Cible à couvert : dé malus
- Cible se déplaçant rapidement : dé malus
- Tir à bout portant : dé bonus
- Viser : dé bonus au tir lors du prochain tour.

Dégâts

(*Manuel du Gardien* pages 91 et 107)

Une attaque inflige des dégâts correspondant à ceux de l'arme utilisée dans la Table des armes (pages 404-408 du *Manuel du Gardien*) ; si l'attaque est effectuée à mains nues, la valeur de l'impact est utilisée pour les dégâts.

Une attaque inflige des dégâts plus importants si le jet indique une réussite extrême (uniquement pour l'attaquant et non le défenseur) :

- Si l'arme peut empaler, alors les dégâts obtenus sont les dégâts maximaux de l'arme plus le maximum de son impact auquel on ajoute un jet de dégâts de l'arme.
- Si l'arme ne peut empaler, alors les dégâts obtenus sont les dégâts maximaux de l'arme plus le maximum de son impact.

Si les dégâts infligés en une seule attaque font :

- Moins de la moitié des points de vie maximum de la cible, il s'agit de dégâts ordinaires ; à 0 points de vie elle tombe inconsciente.
- La moitié des points de vie maximum de la cible voire plus, il s'agit d'une blessure grave :
  1) Le joueur coche la case « Mourant » ;
  2) La cible tombe immédiatement à terre ;
  3) Le joueur fait un test de CON pour éviter de sombrer dans l'inconscience.
  4) À 0 points de vie le personnage est mourant et sombre dans l'inconscience. Le joueur doit faire un test de CON à la fin du round suivant et tous les rounds ultérieurs. Si un de ces tests échoue, le personnage meurt sur-le-champ.
- Plus du maximum des points de vie de la cible, celle-ci meurt.

Une fois les points de vie tombés à zéro, les dégâts supplémentaires cessent d'être enregistrés.

Soins

(*Manuel du Gardien* page 108)

La compétence **Premiers soins** permet :

La récupération d'1 point de vie si les soins sont administrés dans l'heure qui suit les blessures.

La stabilisation temporaire d'un personnage mourant. Le personnage soigné devra faire un test de CON à la fin de chaque heure. En cas d'échec son état se dégrade et il redevient mourant.

La compétence **Médecine**, qui demande au minimum une heure, permet :

La récupération d'1D3 points de vie

Le traitement d'un personnage mourant si celui-ci a été stabilisé au préalable avec des premiers soins. Dans ce cas le joueur décoche la case « Mourant » et récupère 1D3 points de vie.



Personnages prétirés

Alfred Hawkins

Occupation : professeur d'université
Âge : 63 ans
Sexe : masculin
Résidence : New York

Description : mince, barbe blanche et lunettes donnant un air studieux, un front ridé avec un crâne dégarni.
Vous êtes un professeur reconnu de l'Université de Columbia, à New York, où vous enseignez l'archéologie et l'anthropologie depuis maintenant plus d'une une vingtaine d'année.
Vos voyages à travers le globe vous ont amené à découvrir des choses insolites liées à l'occultisme : un nouveau centre d'intérêt pour vous.
Vous avez rencontré Jackson Elias, un de vos anciens étudiants, lors d'une expédition en Amérique Centrale ; celui-ci faisait des recherches sur des cultes de la mort. Vous vous êtes liés d'amitié et vous revoyez avec plaisir lors de ses passages à New York.
Il y deux ans vous avez rencontré William Atherton qui s'est adjugé vos services et compétences comme directeur de sa maison d'édition Atherton Press.

FOR	50
CON	55
TAI	65
DEX	55
APP	55
INT	80
POU	60
ÉDU	90

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé mentale : 60
Points de magie : 12
Chance : 0

Combat
- Esquive 27% (13/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance Revolver .32 35 % (17/7)
  1D8 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	85%
Archéologie	85%
Bibliothèque	60%
Crédit	60%
Equitation	20%
Histoire	70%
Langues	
Anglais	90%
Grec	30%
Occultisme	70%
Orientation	20%
Pister	20%
Psychologie	30%
Survie	20%
Trouver Objet Caché	40%

Idéologie/Croyances : la connaissance et le savoir sont ce qui importe dans ce monde.
Personnes importantes pour lui : Jackson Elias, que vous considérez comme votre fils spirituel.
Lieux significatifs : l'Université de Columbia, où vous êtes respecté et reconnu.
Biens de valeur : les pièces archéologiques rapportées lors de vos jeunes expéditions.
Traits : calme, posé et courtois ; n'hésite pas à prendre du temps pour expliquer les choses.

Richesse
Dépenses courantes : 50 $
Espèces : 300 $
Capital : 30000 $

Julia Connely

Occupation : journaliste
Âge : 27 ans
Sexe : féminin
Résidence : New York
Description : mince, jolie et enjôleuse, pouvant se faire discrète ou charmeuse avec un regard accrocheur

Pas facile de faire sa place dans la famille lorsqu'on est la petite dernière d'une fratrie avec cinq frères aînées. Après une enfance un peu rude et une éducation similaire à celle de ses frères, vous décidez de vous émanciper du cocon familial et vous entamez des études en journalisme à l'Université de Columbia.
Une fois votre diplôme en poche, décroché haut la main, vous pensiez intégrer un journal de renom à New York. On vous fait hélas remarquer qu'une ville aussi grande doit bien receler assez d'hommes talentueux à recruter avant vous. Vous avez finalement déniché un poste dans un journal à sensations. *Exclusif* est une feuille de choux qui donne dans le sensationnel. Votre zèle professionnel vous a menée sur la piste de plusieurs crimes sordides. Votre intuition vous porte à croire qu'ils seraient liés entre eux de par leur mode opératoire : les victimes sont assassinées à l'arme blanche et le meurtrier laisse une marque découpée dans la peau de leur front.
Vous vous intéressez de près à cette affaire en espérant découvrir le ou les meurtriers. Ainsi vous serez enfin prise au sérieux et les éditeurs de presse se battront pour vous recruter.

FOR	45
CON	55
TAI	55
DEX	70
APP	85
INT	70
POU	55
ÉDU	75

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 55
Points de magie : 11
Chance : 0

Combat
- Esquive 35% (17/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance Revolver .32 35 % (17/7)
  1D8 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (littérature)	70%
Baratin	50%
Bibliothèque	45%
Charme	55%
Crédit	40%
Discrétion	50%
Histoire	35%
Imposture	30%
Langues	
Anglais	75%
Nager	35%
Persuasion	40%
Pickpocket	30%
Premiers soins	45%
Psychologie	50%
Trouver Objet Caché	45 %

Idéologie/Croyances : les femmes sont tout aussi compétentes que les hommes.
Personnes importantes pour lui : votre père, Danny, qui vous a élevé à la dure.
Lieux significatifs : la Times Tower, siège du *New York Times*, où vous souhaitez poursuivre votre carrière professionnelle.
Biens de valeur : votre carnet qui contient toutes les notes prises durant vos recherches.
Traits : sûre d'elle et aussi capable que les hommes.

Richesse
Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 80 $
Capital :2 000 $

Robert Watson

Occupation : médecin
Âge : 59 ans
Sexe : masculin
Résidence : New York
Description : empâté, moustache grisonnante et épaisse, le visage sérieux et la démarche assurée.

Voilà maintenant trente ans que vous exercez auprès d'une clientèle huppée de Manhattan comme médecin généraliste dans votre cabinet de la 71e rue, dans l'Upper East Side.
Vous aviez tout : Scarlet, une épouse aimante ; Bruce, un fils étudiant le Droit à Columbia ; un appartement luxueux à Manhattan ; un travail confortable… jusqu'à ce matin du 24 juin 1924 où deux agents de police sont venus vous annoncer la mort de votre fils. Vous avez accompagné les agents à la morgue. Sur place vous avez identifié Bruce, quasiment méconnaissable ; son corps boursouflé et grisâtre portait des dizaines de blessures profondes ainsi qu'un dessin grotesque laissé dans la chair de son front. Un des officiers présent vous a appris que le corps de votre fils avait été repêché dans l'East River avec celui d'une jeune femme noire, dans le même état.
Grâce à vos relations vous avez évité que l'identité des victimes ne sorte dans la presse et que cette triste affaire n'éclabousse votre nom. Votre femme ne s'est pas remise de la mort de Bruce. Quant à vous, vous n'aspirez plus qu'à retrouver et faire payer les responsables de cet acte ignoble.

FOR	50
CON	50
TAI	60
DEX	70
APP	60
INT	75
POU	65
ÉDU	85

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale :
Points de magie :
Chance : 0

Combat
- Esquive 35% (17/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance
  Revolver .38 45 % (22/9)
  1D8 points de dégâts

Compétences

Comptabilité	20%
Conduite	35%
Crédit	65%
Langues	
Anglais	85%
Grec	30%
Latin	40%
Médecine	80%
Occultisme	20%
Premiers soins	70%
Psychologie	55%
Sciences	
(biologie)	60%
(pharmacologie)	60%

Idéologie/Croyances : "*Les meurtriers de mon fils vont devoir payer* ".
Personnes importantes pour lui : votre épouse, qui ne se remettra jamais de la perte de votre fils.
Lieux significatifs : votre cabinet de docteur, dans lequel vous pouvez temporairement oublier la mort de votre fils.
Biens de valeur : votre mallette de médecin, que vous a offert votre fils.
Traits : assez secret; n'hésitera pas à aller au bout pour venger Bruce.

Richesse
Dépenses courantes : 50 $
Espèces : 325 $
Capital : 32 500 $

Frank Morton

Occupation : détective privé
Âge : 36 ans
Sexe : masculin
Résidence : New York
Description : musclé et robuste, vif et le regard sérieux, débraillé.

Vous êtes ce qu'on qualifie de «dur à cuire» mais toujours prêt à aider les plus démunis. Avancer sans vous laisser laisser marcher sur les pieds, voilà votre *leitmotiv*. Votre petit appartement de Brooklyn est votre bureau... à moins que ce ne soit l'inverse. Mais pas de quoi faire succomber la demoiselle en détresse.
Malgré les temps difficiles, vous faites votre job de détective en professionnel. Lorsqu'une jeune mère de famille dont le mari a disparu est venue implorer votre aide en n'ayant que quelques rares billets en poche, vous avez accepté sans hésiter.
Au bout de quatre jours d'enquête vous avez retrouvé le mari, dans un terrain vague. Mais trop tard. Le pauvre avait été lardé de coups de couteau et de curieuses blessures sur son front formaient comme un symbole. Vous avez découvert que le lieutenant Martin Poole du NYPD avait été chargé de l'affaire et que ce crime était déjà le 8ème du même genre, ces deux dernières années.

FOR	80
CON	70
TAI	70
DEX	60
APP	60
INT	55
POU	65
ÉDU	60

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 65
Points de magie : 13
Chance : 0

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  Pistolet auto .38 50 % (25/10)
  1D10 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers	
(photographie)	30%
Baratin	50%
Bibliothèque	40%
Crédit	20%
Crochetage	50%
Discrétion	45%
Droit	35%
Ecouter	35%
Imposture	40%
Intimidation	30%
Langues	
Anglais	60%
Persuasion	35%
Psychologie	50%
Trouver Objet Caché	60%

Idéologie/Croyances : toujours prêt à aider les plus faibles qui se font abuser et malmener.
Personnes importantes pour lui : Jennifer Graves son ex-fiancée.
Lieux significatifs : le Sunshine, un bar clandestin de Brooklyn où vous retrouvez votre indic'.
Biens de valeur : le briquet en argent que vous a offert Jennifer.
Traits : n'hésite pas à partir au quart de tour face aux pourris qui abusent des faibles.

Richesse
Dépenses courantes : 10 $
Espèces : 40 $
Capital : 1 000 $

William Atherton

Occupation : dilettante
Âge : 29 ans
Sexe : masculin
Résidence : New York
Description : Mince et athlétique, beau et élégant, le regard espiègle et un sourire ravageur.

Héritier de Atherton Industries, vous avez effectué des études de Droit à Harvard, conformément à la volonté de votre père. Peu assidu aux cours, votre mère vous a néanmoins convaincu de vous ressaisir. Vous avez fini par décrocher votre diplôme de Droit. Ironie du sort, votre mère est décédée peu de temps après, d'une pneumonie. Il vous a été impossible de vous remettre de sa mort, vous avez alors entamé une vie dissolue, à écumer les différents club de New York, faire la fête et boire. Vous avez alors croisé la route de Roger Carlyle, avec qui vous vous êtes lié d'amitié et montré dans les différents clubs. Celui-ci vous a initié à l'occultisme, intérêt qu'il a développé depuis sa rencontre avec Anastasia Bunay, une poétesse d'Afrique Orientale. Au fil des discussions, Roger est lentement parvenu à vous transmettre ce goût pour l'occulte. Carlyle projetait de monter une expédition pour se rendre en Égypte, vous avez pourtant hésité à participer à cette entreprise à mesure qu'elle devenait une obsession pour Roger. Après réflexion et sachant Roger accompagné par son médecin Robert Huston, vous avez pris la décision de rester à New York.
La nouvelle de la mort de Roger vous a profondément attristé. Comme un dernier hommage, vous avez décidé de créer la maison d'édition Atherton Press, spécialisée dans l'occultisme. Pour mener à bien ce projet vous avez enrôlé Alfred Hawkins, un éminent professeur de l'Université de Columbia.

FOR	60
CON	60
TAI	55
DEX	50
APP	80
INT	65
POU	60
ÉDU	80

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 60
Points de magie : 12
Chance : 0

Combat
• Esquive 25% (12/5)
• Combat rapproché
(corps à corps) 25 % (12/5)
1D3+1D4 points de dégâts
• Combat à distance
Revolver .38 40% (20/08)
1D10 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (littérature)	45%
Baratin	45%
Bibliothèque	40%
Charme	55%
Conduite	40%
Crédit	90%
Droit	70%
Équitation	30%
Langues	
Anglais	80%
Français	20%
Occultisme	45%
Persuasion	50%

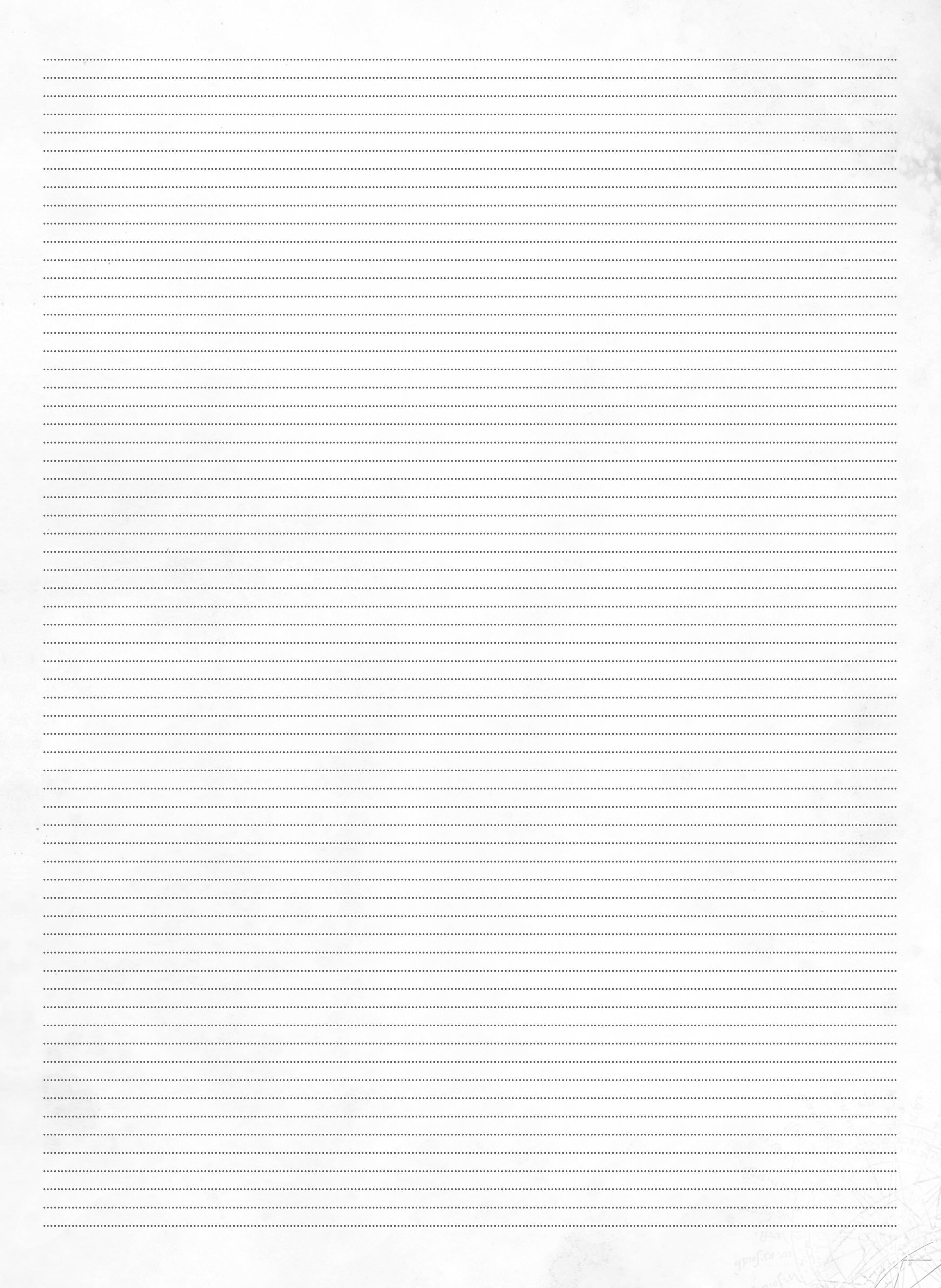
Idéologie/Croyances : " *L'argent, fait le bonheur* ".
Personnes importantes pour lui : Roger Carlyle, qui vous a initié l'occultisme.
Lieux significatifs : le Cotton Club à Harlem, où l'on joue du jazz débridé et où l'alcool coule à flots.
Biens de valeur : une Locomobile 4S - la voiture la plus rapide que vous ayez conduite.
Traits : séducteur, décontracté et sûr de lui.

Richesse
Dépenses courantes : 250 $
Espèces : 1 800 $
Capital : 180 000 $





Notes



Notes

